Ален Таукебаев

Персонажи по кирпичикам

Пособие для фантазеров

Марбург, 2025

Предисловие

Эта книга - пособие для фантазеров, которым я и сам, честно говоря, являюсь. Я бы сказал, что каждый человек отчасти является фантазёром. И многие из наших фантазий так и остаются в наших головах, не получая никакой реализации или структуры.
Представьте, сколько достойных, смелых и необычных идей уходят в небытие просто из-за отсутствия структуры… Быть может, какой-нибудь слесарь придумал сюжет фильма, который мог бы получить “Оскар”. Какая-нибудь домохозяйка могла придумать идею для книги с миллионными тиражами. А какой-то подросток мог придумать идею для мультика, который стал бы символом целого поколения. Но эти все идеи просто-напросто угасли под гнетом быта, тяжелого графика и фразы - “У меня нет на это времени!”.
Я искренне верю в то, что каждый человек - это отдельный мир, который может создавать другие миры. А главное, что эти миры могут откликаться в других людях. Это - главная причина, почему я написал эту работу. Я такой же фантазер. Занятый своими делами, как и вы. Просто мне захотелось систематизировать свои знания, которые я получил за свою весьма короткую жизнь.
Чтобы вы хоть немного имели представление о том, чью книгу вы читаете, немного расскажу о себе. На момент написания этой работы мне восемнадцать лет. С момента средней школы я решил для себя, что хочу стать кинорежиссером. В этой профессии откликается все, что меня привлекает: создание сюжетов, разработка персонажей, использование аудио и видеоэффектов для окраса повествования и так далее. С тех пор, как я решил развиваться в сфере режиссуры, я успел написать две художественной книги: Операция Метаморфоза - Ален Таукебаев, Искусство смерти - Ален Таукебаев (С момента написания тех книг я поменял свой авторский псевдоним). Кроме того, мне довелось снять один короткометражный фильм и один музыкальный клип, а также принять участие на съемках сторонних проектов. Стоит ли говорить о том, сколько фильмов, сериалов и аниме мне удалось посмотреть, и сколько книг прочитать. В общем, как вы могли понять, мой мир напрямую связан с фантазиями.

Я не хочу, чтобы вы воспринимали эту книгу, как руководство. Я хочу, чтобы вы видели в этой книге некий эксперимент. Эксперимент, в котором я пытаюсь систематизировать то, чем занимался большую часть своей осознанной жизни, а именно - фантазии. Фантазии, которые порождают новые вселенные; в которых каждый может найти что-то свое.

Я прекрасно понимаю, что механизм создания сюжетов - это комплекс, состоящий из огромного числа различных аспектов. И описания всей структуры будет трудно уместить в одну книгу. Поэтому эта работа посвящена одному из важнейших аспектов любого сюжета - персонажам.

После эдакого предисловия можем начинать разбирать такое явление как “персонаж” по кусочкам.

Почему персонажи так важны для нас?

Персонажи - играют невероятно большую роль в жизни каждого из нас. Быть может, вы еще даже не осознаете того, насколько они заполонили наши личности, наши выборы и предпочтения в чем бы то ни было.

Я, конечно, мог бы сделать из этого тот вывод, что никто из нас не является индивидуальной личностью. Но я, на самом деле, так не считаю. В то же время, я не скажу, что каждый является *абсолютной* индивидуальностью. Поверьте мне, если бы каждый был *абсолютно* индивидуален, то вряд ли у вас были бы друзья и знакомые. Вы бы просто не смогли найти с ними общие черты.

Чтобы вам было легче понять мою позицию касательно этого вопроса, я должен привести наглядный пример. Представьте, что человек - это чистый лист. И различные медиа-продукты оставляют на этом листе свои краски и штрихи. Этими красками могут быть фильмы, сериалы, мультфильмы, аниме, книги и даже рекламы. И когда это происходит, каждый лист превращается в картину с набором различных штрихов

и красок. И многие люди потребляют похожий контент. По этой причине некоторые штрихи у разных людей могут быть схожими. И именно благодаря этим штрихам люди находят общность друг в друге.

Многие склонны ассоциировать себя с этими “штрихами”. Иногда доходит даже до того, что люди начинают вести себя, как их любимые герои. Они перенимают их фразы, модели поведения, походки, стили в одежде и т. д. Такие люди видят в этих персонажах то, что в них откликается. И чем больше откликов видит человек в каком-либо персонаже, тем сильнее происходит ассоциация себя с тем или иным героем.

Есть герои, которые объединяют в себе то, что откликается в миллионах человек. Они в силах менять не только отдельных людей, но и культуру в целом. Одним из примеров таких героев можно назвать - Тайлера Дердена из художественного фильма “Fight club” 1999.

“Люди видят себя такими, какими они хотели бы быть” - Тайлер Дерден.

В фильме Тайлер представлен персонажем, который выступает против культуры массового потребления. Он поднимает такие темы, как саморазрушение, маскулинность, ставит под вопрос социальные нормы. Он предстает в фильме человеком, на которого все хотят ровняться. “Fight club” вызвал среди людей такой резонанс, который дошел до того, что подросток Кайл Шоу в 2009 году, вдохновившись фильмом “Fight club”, устроил взрыв у Starbucks на Верхнем Ист-Сайде Манхэттена. Это наглядный пример того, как ассоциация себя с персонажем доходит не только до копирования определенных черт, но даже и до копирования террористического акта.

Исходя из этих данных, можно с уверенностью сказать, что персонажи - это не просто действующие лица каких-либо фильмов, сериалов и т. д. Персонажи - это самый настоящий инструмент, способный воздействовать и влиять на людей. Этот инструмент можно использовать как для благих, так и не очень целей. Давайте разберем это на примере.

11 сентября 2001 года в США произошел теракт. Два пассажирских самолета врезались в башни Всемирного торгового центра в Нью-Йорке, что привело к их разрушению. Третий самолет ударил в Пентагон в Вашингтоне, а четвертый, который, вероятно, был нацелен на Белый дом, разбился в Пенсильвании после сопротивления пассажиров. Этот трагический день стал причиной гибели почти 3000 человек и привел к глобальным изменениям в международной политике. Этот случай разделил жизнь американцев на до и после. После этой трагедии граждане США потеряли чувство безопасности и уверенность в завтрашнем дне. Тогда в киноиндустрии также произошли определенные изменения. Продюсеры и режиссеры стали активно снимать фильмы про супергероев. Например: “Spider-Man” 2002, “The Dark Knight” 2008, “Iron Man” 2008 и т. д. Одной из причин развития жанра супергеройских фильмов стал страх людей. Людям была необходима надежда на безопасность. А супергеройские фильмы были нацелены на оказание поддержки людям в такой стрессовый период. И наблюдая за тем, какой рейтинг сейчас у этих фильмов, можно сказать, что они справились со своей задачей.

Кроме того, персонажи также могут служить неплохой возможностью для коммерции. Мы часто обращаем внимание на одежду персонажей, аксессуары, обувь и прочие атрибуты. Это происходит, потому что все эти детали строят цельный образ того или иного героя. И если персонаж нам нравится, то зачастую мы хотим быть на него похожи. Это может проявляться по-разному. Вам могла понравиться куртка хакки какого-то персонажа, и вы, чтобы быть на него похожим, покупаете себе такую же.

Отличным примером коммерции через персонажей являются часы *Rolex Submariner*. Эти часы носил Джеймс Бонд в серии фильмов с 1962 до 1969 года. На сегодняшний день это - самая узнаваемая модель часов в истории кино. А Rolex стал символом высокого класса и профессионализма.

Персонажи также могут сподвигать нас на изменение себя. Киноиндустрия имеет много примеров героев с развитой мускулатурой, стильными прическами и в целом интересной

наружностью. И все эти факторы также могут выступать вдохновителями для зрителей. Многие люди, вдохновившись героями Шварцнеггера, Брэда Питта, Кристиана Бэйла и других актеров, начали уделять время развитию своей физической формы. Также многие парикмахеры сталкиваются с тем, что когда клиент приходит на стрижку, он показывает фото героя из фильма. Это все также является влиянием персонажей на массовую культуру.
Персонажи - это также способ передачи духа времени. Сейчас киноиндустрия знает бесчисленное количество исторических фильмов, которые отражают разные временные промежутки. Начиная с каменного века, заканчивая документальными фильмами о текущих мировых событиях. И во всех этих фильмах фигурируют свои персонажи. Многим из них мы сопереживаем, и на многих ровняемся.
“В трудные времена появляются сильные люди, создавая хорошие времена, хорошие времена рождают слабых людей.” - эта цитата как нельзя лучше описывает одну из главных причин, почему нам нравятся герои исторических фильмов. Они отражают образы реальных людей, проявлявших свои лучшие качества ради достижения какой-бы то ни было цели. И киноиндустрия прекрасно это понимает, потому и эксплотирует образы исторических фигур как только может. Авторы показывают героев в их лучшем обличии, порой даже приукрашивают определенные аспекты. В качестве примера возьмем того же Ахиллеса из фильма “Troy” 2004. Он предстает перед нами в фильме не только исключительным воином, но и человеком, обладающим, можно сказать, культуристской физической формой. Хотя доподлинно неизвестно, имел ли Ахилес действительно подобные объемы мышц. Акцент всегда стоял на его боевых навыках. Стоит также отметить труд Брэда Питта при подготовке к роли Ахилеса. До начала своей подготовки, Брэд уже имел неплохую форму. Но в процессе он занимался с ведущими тренерами Голливуда, следовал высококалорийной диете с акцентом на белки, а также активно занимался боевыми искусствами. На момент съемок актер весил около 82 килограммов при росте 1.77 метров, имея достаточно низкий процент жира. И теперь вопросы:

сидел ли реальный Ахилес на высококалорийной белковой диете, учитывая то время, в которое он жил? Имел ли он знания в области наращивания мышечных объемов? Имел ли он вообще такую же форму, как и Брэд Питт в фильме? Естественно, все эти моменты также были приукрашены. Но я не могу сказать, что это негативная черта. Скорее наоборот, зрителю всегда приятнее смотреть на приятную, зачастую, приукрашенную картинку. Потому что если бы продюсеры и режиссеры показывали все так, как действительно происходило в реальности, учитывая все аспекты времени, которое они хотят продемонстрировать, то зрителю, вероятно, стало бы мерзко или скучно. Поэтому, вдохновляясь героями документальных фильмов, всегда имейте в виду, что это также и вклад авторов. Зрителя иногда манит не столько сам герой, сколько то авторское видение, которое сделало персонажа таким. Историю приятно романтизировать, когда она прошла - трудно, когда она происходит. На основе этих примеров мы понимаем, что персонажи несут в себе больше, чем нам кажется. Они в силах вдохновлять нас, передавать дух времени, продвигать в массы разные продукты, сподвигать зрителей на изменения своей внешности, а порой и навязывать идеи. Трудно сказать: хорошо это или плохо. Скорее это напрямую зависит от того, какие смыслы были заложены в героев, и как аудитория восприняла их.

Что такое “персонаж” как явление?

Если мы захотим узнать определение термина “персонаж” в интернете, то, наверняка, мы увидим следующее определение. Персонаж - это действующее лицо художественного произведения. И да, безусловно, так и есть. Но я предлагаю вам копнуть чуточку глубже в природу “персонажа”. И чтобы нам было легче воспринимать информацию, давайте представим “персонажа” в виде башни, которая с течением времени строится ввысь к небесам. Мы

будем сопоставлять разные объекты с аспектами построения персонажа для большей наглядности.
Таким образом, небо, к которому стремится башня - это цель героя. Башня - сам герой, который стремится к своей цели. Если анализировать любое произведение, то можно понять, что у любого героя есть своя глобальная или маленькая цель, к которой он идет. Целью Наруто из одноименного аниме было - становление “Хокаге” (“Хокаге” - это титул самого сильного ниндзя в деревне). Целью джедаев из “Star Wars” было сохранение баланса силы в галактике, и таких примеров можно привести много. Но важно также помнить о том, что есть исключения, где цель персонажа - крайне размыта, таких произведений также хватает. Например, Симба из “The Lion King” 1994 должен был понять, кто он и какое у него предназначение. Или Моана из одноименной мультипликации, которая отправляется в опасное плавание, чтобы также понять, кто она, и чего хочет. Поэтому не всегда неочевидность смысла говорит о его отсутствии. Порой авторы закладывают идею того, что цель героя - найти свою цель. Существуют также персонажи, которые вообще не имеют цели как таковой. Например, Шрек из одноименной мультипликации хотел просто жить в своем болоте и вовсе не стремился к подвигам, пока обстоятельства не вынудили его к путешествию. Форрест Гамп из одноименного фильма не имел глобальной цели, он просто жил, любил, бегал, а жизнь сама приводила его к важным вещам. И исходя из всех вышеуказанных примеров, можно сделать вывод, что “небо” над героем - не всегда ясное, а порой его и вовсе нет. Но отсутствие “неба” не означает отсутствия пространства, а это значит, что башне все еще есть куда строиться. С небом (целью) разобрались, идем дальше.
Из чего состоит башня? Конечно, из кирпичей и цемента. Но давайте разберемся, что такое эти кирпичи и цемент. Давайте представим, что кирпичи - действия персонажа, а цемент - его мысли. Таким образом, с помощью кирпичей происходит рост персонажа, а эти действия в свою очередь возникают за счет мыслей (цемента). И суть заключается в том, что на одних кирпичах далеко не уедешь. Если герой будет построен без цемента (то есть мыслей), то он обречен

быть сухим и неинтересным для зрителя. Он рискует стать простым субъектом, который выполняет непонятный, лишенный логики, набор действий. Мы не сможем сопереживать такому герою. Но, если мы сделаем наоборот, то персонаж (то есть башня) никуда не сдвинется. Он будет просто сидеть и размышлять, а это - абсолютно не захватывает внимание. С тем же успехом можно было просто написать сплошной монолог. Игра действий и мыслей героя лучше всего отражается в тех сюжетах, где персонажу приходится выдавать себя за того, кем он/она не является. В таких моментах, за героя говорит именно его невербальное поведение (то есть взгляд, выражение лица, походка и т. д.). Вспомним например, фильм “Inglourious Basterds” 2009. А именно сцену в баре. В баре находились нацисты, которые выпивали и весело проводили досуг. Но также там находились агенты под прикрытием, которые вместе с нацистами пили, а также вели разговоры. В один момент агент под прикрытием - лейтенант Арчи Хикокс просит бармена налить три кружки выпивки, показывая это жестом руки. И все бы ничего, но Хикокс не знал, что указывая числа, немцы всегда разгибают большой палец. Тем временем Хикокс разогнул лишь указательный палец, средний и безымяный. Этот маленький жест выдал в нем агента, и этот жест был замечен нацистским майором Хеллштромом. В этот момент майор Хеллштром в общем не подает вида, что что-то не так. Но его взгляд говорит о многом. Именно благодаря взгляду майора, зритель понимает, что агенты “спалились”. И именно взгляд майора является отражением мыслей персонажа. Именно взгляд майора дает зрителю некое пространство, дабы тот ощутил весь накал ситуации. Если бы Хеллштром после этого жеста просто расстрелял бы агентов, это не было бы настолько завораживающе. Именно отражение мыслей героя - позволяет нам лучше его/ее ощутить и сопереживать. Также хотелось бы отметить произведение, в котором мысли героя и его действия находятся в абсолютном балансе. Это сериал “Dexter” 2006. Главный герой этого сериала - судмедэксперт, который убивает “плохих” людей, так как имеет психическое отклонение, а именно жажду убивать. Авторы этого сериала придумали прямой, но интересный способ донесения мыслей героя. На протяжении всего

сериала, Декстер ведет внутренний разговор с собой, благодаря, которому, зритель может лучше проникнуться природой главного героя. И именно этот самый монолог делает из Декстера не простого маньяка-психопата, а многослойную интересную личность, за которой с удовольствием можно наблюдать на протяжении восьми сезонов. Его мысли буквально прямым текстом доносятся до зрителя, но даже так он цепляет внимание.

При описании этой башни, также можно многое рассказать о высоте этой самой башни. В данном случае, высота башни - это жизненный путь персонажа. У некоторых персонажей эта башня высокая, у некоторых не очень. Возьмем например, фильм “Titanic” 1997. Есть два главных героя этого фильма - Роуз Дьюитт Бьюкейтер и Джек Доусон. На момент их встречи на “Титанике” Роуз было 17 лет, а Джеку 20. Только вот судьбы их сложились совершенно по-разному. Джек погибает при крушении корабля в том же возрасте, в каком и предстает перед зрителями, а Роуз доживает аж до 101 года. Кроме того, весь фильм строится на основе ее воспоминаний о случившемся. В данном случае Башня Роуз кратно выше, чем башня Джека. Это и есть жизненный путь персонажа. Похожий пример можно взять из фильма “The Green Mile” 1999. Главный герой - надзиратель тюрьмы Пол Эджкомб. Однажды в тюрьме появляется огромных размеров заключенный - Джон Коффи, который обвиняется в убийстве двух маленьких девочек. Он приговаривается к смертной казни через электрический стул. Но по ходу знакомства Джона и Пола, тот понимает, что Коффи - невиновен в убийстве двух девочек. Это происходит через мистический дар Джона. С помощью этого дара Пол будто своими глазами наблюдает случившиеся. Кроме того, Коффи излечил Пола от болезни мочевого пузыря. Он будто бы поделился с ним частью собственной силы. Получив от невиновного заключенного эту мистическую энергию, Пол также обрел ненормально долгую жизнь. Он воспринимает этот дар, как “благословение и проклятие одновременно”. Под конец фильма Полу Эджкомбу уже более ста лет, и повествование истории также ведется с его уст. И его башня мало того, что на порядок выше остальных, она еще и продолжает строиться. Из данных примеров можно также

сделать вывод, что персонажи у которых долгий жизненный путь, обычно становятся ее рассказчиками. Это не обязательный критерий сюжета. Скорее - клише или закон жанра.

А теперь мы переходим к крайнему аспекту башни любого персонажа. Этот фактор хоть стоит последним по списку, но явно - не по значимости. Представьте, что у нашей башни есть не только четыре стены, а еще и слои этой башни. То есть за одной стеной находится другая, за ней третья и т. д. И все эти слои башни - это слои персонажа, которого мы рассматриваем. По-моему, именно многослойность делает героя максимально интересным. И как всегда, разберем этот аспект на примере. Кто такой Бэтмен из трилогии “The Dark Knight” 2005-2012? Первый слой: Бэтмен - это герой, который защищает Готэм, и борется с преступностью. Второй слой: Бэтмен - это человек, который совершает самосуд над преступниками, создавая проблему для власти Готэма. Третий слой: Бэтмен - это Брюс Уэйн - человек, унаследовавший от отца огромное состояние и компанию с огромным финансовым оборотом. Четвертый слой: Брюс Уэйн - это избалованный мужчина, который тратит свои миллиарды направо и налево. Пятый слой: Брюс Уэйн - это бывший член “Лиги Теней”, который их предал. Шестой слой: Брюс Уэйн - мальчик, родителей, которого убили на его глазах. Мальчик, который винит себя в смерти родителей. Итого, рассматривая всего одного персонажа, мы обнаружили в нем шесть слоев. Согласитесь, никому не было бы интересно смотреть на Бэтмена, который только и делает, что одевает костюм и борется с преступниками. Нас завораживает не только его образ мстителя, но и внутренняя сторона Брюса Уэйна. Это - главная причина, почему персонаж Бэтмена существует уже так долго, и про него продолжают снимать фильмы.

Подводя итог этой главы, что мы имеем? Персонаж - это башня, которая строится, или уже построена (в случае, если жизненный путь персонажа уже закончен). Эта башня возвышается к небу (то есть к цели героя). Но и небо над персонажем - не всегда ясное, и не всегда вообще оно есть. Сама же башня построена из кирпичей и цемента (кирпичи - это действия персонажа, а цемент - его мысли и чувства). Высота этой башни - прямо пропорциональна жизненному пути

героя, и имеет внутри себя другие слои (другие стороны персонажа). Именно это и есть та самая база, на которой строится мотив любого героя.

Отталкиваясь от этой башни, я считаю, что задача каждого человека - стать интересным персонажем, про которого будет интересно посмотреть фильм, сериал, или прочитать книгу. Кто-то может сказать, что каждый из нас по сути своей - персонаж. Безусловно, да, но вопрос: вы - интересный персонаж или скучный? Вам можно сопереживать? Все это можно оценить, лишь проанализировав свою собственную башню. Чья-то башня может содержать в себе слишком много цемента, но мало кирпичей. То есть, этот человек много думает, но не предпринимает никаких действий. Чья-то башня содержит в себе лишь один слой. Такие личности - априори неинтересны для остальных. А над чьей-то башней все никак не образуется небо. То есть, некоторые люди не видят никакой цели в своей жизни. Некоторые из подобных людей могут возразить, что я упоминал персонажей, у которых тоже не было глобальной цели, а именно Шрек, Моана и Симба. Да, но важно учитывать два фактора. Первое: Моана и Симба находились в поиске этой самой цели и своего предназначения. Второе: помните, что вы не герои фильмов. В фильмах, мультфильмах и сериалах возможно все что угодно. А приключения для героев, по большей части, создают сценаристы и режиссеры. А главным режиссером вашей жизни являетесь, непосредственно, вы сами. А это значит, что построение “башни” и нахождение своего “неба” - только ваша забота.

Главное отличие нас и героев на экранах в том, что над героями фильмов, сериалов, мультфильмов и т. д. всегда работает большая группа людей. Ну а мы же вынуждены справляться в одиночку. И так как мы затронули тему авторов, следующую главу я хотел бы посвятить именно им.

Роль автора в построении персонажа

Эту главу я хотел бы начать с того, что персонаж по задумке может быть невероятно интересным, многослойным, и ему можно будет сопереживать. Но какой от этого толк, если автор не сможет его достойно презентовать зрителю? Поэтому всю ответственность за восприятия персонажа зрителем несет именно автор. Киноиндустрия знает примеры того, когда персонажи сами по себе были достойными, но авторы не смогли донести героев полностью. Таким примером можно считать фильм “Suicide Squad” 2016. В этом фильме фигурирует замечательная пара персонажей - Харли Квин и Джокер. Харли Квин в комиксах - харизматичная, умная, но трагически зависимая от Джокера, девушка, которая раннее была его психиатром. Но в фильме ее показали слишком комичной, уделили ей мало личной драмы, а также она стала объектом сексуализации. Джокер - один из величайших злодеев в истории комиксов, но в фильме он не играет почти никакой роли. Его сюжетная линия до неприличия обрезана, а мотивации неясны. Он выглядит больше, как некая пародия на себя. А теперь подумаем: назвал ли бы зритель, который ознакомлен с комиксами, Харли Квин и Джокера скучными персонажами? Ни в коем случае! Из этого примера можно сделать следующий вывод: персонажи сами по себе, действительно, захватывающие, но авторы не смогли это полностью донести до зрителей. Такое введение в главу уже дает нам большое понимание о роли автора в построении персонажа.

В прошлой главе мы представили персонажа в качестве башни, которая продолжает строиться. В этой главе я хочу, чтобы вы представили автора, как снайпера. Снайпера, который целится в эту самую башню, и может наносить выстрелы в нее. Но также представьте, что его пули могут пробить, как один кирпич, так и целый ярус, а порой и всю башню. Это зависит от личных целей автора. С помощью прицела снайперской винтовки автор может рассматривать разные части этой башни.

Он может взять в обзор, как небольшую часть башни, так и всю башню целиком. Это значит, что автор может повествовать, как о небольшом отрезке жизни героя, так и обо всей его/ее жизни в целом. И как всегда, разберем это на примерах. Фильм “The Curious

Case Benjamin Button” 2008. В этом фильме главный герой - Бенджамин Баттон - человек, который стареет наоборот. То есть он переходит из состояния старика в состояние младенца. И подобный сюжет подразумевает под собой то, что автор рассматривает жизнь Бенджамина целиком. То есть он видит его башню от основания до самой высокой точки. Другой пример - фильм “12 Angry Men” 1957. Автор рассматривает жизнь персонажей лишь в разрезе заседания в суде. Автор не посвящает нас в прошлое присяжных, а также в их дальнейшую судьбу. Имеется в виду, что автор рассматривает в свой прицел лишь небольшой отрывок этих башен.

Теперь что касается пуль этой снайперской винтовки. Давайте воспринимать пули, как препятствия на пути героя. Да, в какой-то степени, автор всегда является злодеем для любого персонажа, потому что именно создатель сюжета создает трудности на пути того или иного героя. И как я ранее упоминал, пули этой винтовки могут быть абсолютно разными. Некоторые могут снести один кирпич, некоторые ярус, а некоторые - башню целиком. Рассмотрим эти пули на примерах. Фильм “John Wick” 2014. История крутится вокруг профессионального киллера, который отошел от дел, чтобы посвятить себя своей жене. Но его жена спустя какое-то время умирает от болезни, оставляя мужу собаку, дабы тому было легче пережить такую большую утрату в жизни. Вскоре после гибели жены, в дом Джона врываются бандиты. Они убивают его собаку, избивают Джона, а после угоняют его машину. Одним из этих бандитов оказался сын одного влиятельного криминального авторитета, который лично знаком с Уиком. После всех этих событий Джон решает вернуться к амплуа киллера, и устраивает охоту на злоумышленника. В данном сюжете именно смерть жены, убийство собаки и угон машины являются основными пулями, которые снесли приличный ярус башни персонажа Джона Уика. Теперь мы переходим к самому интересному аспекту пуль. Каждая башня после получения выстрелов, реагирует по-своему. Например башня Джона после этих выстрелов начала только укрепляться. Он начал устранять своих противников один за другим, улучшил свои навыки ведения боя, и, можно сказать, бросил вызов всему миру. Следующий пример -

фильм “Mad Max: Fury Road” 2015. События фильма происходят во времена постапокалипсиса. Макс Рокатански начинает свой путь одиночкой, который потерял все, что у него было. Но в конце он предстает перед зрителем настоящей Легендой, способной жертвовать собой ради других. Его башня персонажа также укрепилась после получения выстрелов в виде постапокалипсиса и потери всего, что было дорого для героя. Кроме того, можно также упомянуть фильм “Rocky” 1976. Роки Бальбоа начинает свой путь, как никому неизвестный боец. Автор всаживает пули в башню Бальбоа на протяжении всего его пути, но это его не останавливает, а лишь наоборот - укрепляет героя. В итоге Роки получает титул чемпиона, и доказывает всем то, что он добился того, чего всегда хотел. И таких примеров можно привести огромное множество.

Но реакция башни на выстрелы может быть и совершенно иной. Порой после выстрелов автора, башня персонажа наоборот начинает разрушаться. И за подобными произведениями ничуть не менее интересно наблюдать. Интересно по той причине, что подобные произведения показывают не самую приятную часть нашей жизни. Наша жизнь состоит не только лишь из одних побед и “движения вверх”. Порой башня рушится. Если говорить о подобных примерах в кинематографе, то можно смело назвать фильм “The Shining” 1980. Джек Торрианс - писатель, который пытается справиться с алкогольной зависимостью и своей семьей. С течением фильма Джек постепенно сходит с ума, и становится одержимым маньяком. Туда же можно отнести фильм “Scarface” 1983. Главный герой фильма - Тони Монтана - иммигрант, который жаждет добиться успеха. Успеха он добивается на определенном этапе своей жизни, но со временем герой становится все более параноидальным и жестоким. По итогу Тони погибает в одиночестве. Также хотел бы упомянуть одну часть фильма из франшизы “Star Wars”, а именно - “Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith” 2005. Главный герой этой части - Энакин Скайуокер. Персонаж изначально предстает перед зрителями добрым рыцарем-джедаем, героем Войны Клонов, совестным человеком, а самое главное - надеждой всех джедаев. Но в третьей части франшизы Энакин теряет себя под влиянием страха потери

возлюбленной. Этим страхом манипулирует Палпатин (лорд ситхов). И с течением фильма Энакин переходит на темную сторону, собственноручно убивает свою возлюбленную - Падме, и проигрывает дуэль с Оби-Ваном. В конце он получает ранения, которые были почти несовместимы с жизнью, но Палпатин успевает спасти Энакина, и создает для него специальный костюм, который обеспечивал ему жизнь. После всех этих событий Энакин уже не тот Энакин, которым он когда-то был. С тех пор его личностью стал Дарт Вейдер. И этот пример деградации персонажа - очень важен для нас, потому что после “разрушения башни” Энакина, начала “строиться башня” Дарта Вейдера. Именно из-за деградации героя, тот обретает свою новую личность. Именно поэтому данная часть франшизы вызывает больше всего эмоций.

С помощью последнего из примеров, я хотел донести до вас ту мысль, что у, казалось бы, одного героя может быть далеко не одна башня. Но важно разделять понятия - слои и другие башни. Другие башни героя - это другие личности того или иного персонажа. А слои одной башни - это слои одной личности героя. Это тоже важно брать во внимание. И, если говорить о примерах героев с большим количеством своих башен, то в первую очередь в голову приходит фильм “Fight Club” 1999, который я уже ранее упоминал. По сюжету фильма, главный герой (он не имеет точного имени) - офисный планктон, который мучается от бессонницы, и одержим культурой потребления. В определенный период жизни персонаж встречает Тайлера Дердена, с которым вскоре открывает подпольный бойцовский клуб. Тайлер Дерден - это живое олицетворение всех потайных желаний главного героя. А тем временем идея этого бойцовского клуба постепенно перетекает в террористическую группировку. Ближе к концу фильма главный герой осознает, что Тайлера не существует, потому что Тайлер - его вторая личность. И выходит, что все действия в фильме он выполнял в одиночку. После шокирующего осознания, происходит череда ужасных событий, а главный герой убивает свою вторую личность - Тайлера Дердена. Башенная структура этого фильма невероятно интересная. Сначала происходило развитие башни главного героя, а после образовалась

башня Тайлера. До какого-то момента обе башни развивались в унисон, но со временем Тайлер начал перетягивать на себя одеяло, и его башня укреплялась, в то время, как башня главного героя наоборот - ослаблялась. Пользуясь случаем, важно также отметить интересный факт про производство этого фильма. Во время съемок, Брэд Питт, игравший Тайлера, набирал мышечную массу с каждым съемочным днем. А Эдвард Нортон, играющий главного героя наоборот - терял вес. Этот факт также подкрепляет данную теорию о разнице двух башен, казалось бы, одного персонажа.

Другим примером может служить фильм - “Split” 2016. Главный герой фильма - Кевин, мужчина с диссоциативным расстройством личности. В нем живет 23 разные личности, каждая со своим характером, привычками и даже физическими особенностями. Они имеют разный возраст и даже пол. От ребенка Хедви до строгой Патриции и опасного Денниса. По ходу фильма оказывается, что внутри Кевина образуется еще одна личность - “Зверь”, которая обладает сверхчеловеческой силой. Кевин был бы явным рекордсменом по количеству башен среди всех героев, которых мы знаем. Учитывая всё вышесказанное, можно сделать вывод о том, что в фильме строятся 24 башни одновременно. Опять же, это - не слои персонажа, а отдельные, полноценные личности.

Подводя итог этой главы, можно понять, что автор наносит определенные выстрелы по башне персонажа не только с целью ее разрушения, а иногда - для построения новой башни. Автор может также наносить выстрелы, чтобы укрепить персонажа, и сделать его сильнее. А в некоторых случаях, автор намеренно разрушает персонажа, дабы продемонстрировать его деградацию, за которой интересно наблюдать. Не так важно, развивается персонаж или деградирует. Куда важнее - динамичность его/ее движения.

Инструменты демонстрации образа персонажа

Кроме самого персонажа, существуют также и инструменты его/ее демонстрации автором. Важно понимать, что демонстрация героя - это не его башня. Это скорее то, что находится вокруг него/нее, но не в нем/ней самом/ой. Инструментами демонстрации героя могут служить: атрибуты героя, его стиль, язык тела, фразы и т.д… Вы, наверняка, помните, что в книге мы упоминали феномен, когда бренды влияют и дополняют образ героя (как с примером компании часов Rolex и Джеймса Бонда). Так вот, компании, которые пытаются продать свой продукт через персонажа фильма, сериала и т. д., можно воспринимать как ту самую рекламу, которую мы встречаем на стенах городских учреждений, столбах, стенах и т.д… Такая реклама может быть, как заметной, так и не очень. Подобный феномен также известен, как “Product placement”.

Product replacement - это феномен, когда в фильме, сериале, клипе или игре показывают настоящий товар или бренд, но не как рекламу, а как часть сюжета. Например: герой пьет Coca-Cola, разговаривает по IPhone, едет на BMW или заходит в Starbucks. Никто не говорит: “Это - лучший напиток, телефон, машина или кофейня!” - просто бренд естественно появляется в кадре. Но компания заплатила, чтобы ее продукт нам показали.

Но также бывает феномен, называемый - “Product replacement”. Product replacement - это обратная ситуация. Когда настоящий бренд заменяют вымышленным - чтобы не рекламировать или избежать юридических проблем. Например: вместо Coca-Cola в фильме показывают банку с надписью Cola, а вместо Apple - логотип с укусом от груши. Или делают выдуманный бренд по типу “Los Pollos Hermanos” в “Breaking Bad” 2008-2013.

Но персонаж может иметь свои атрибуты не только в виде рекламы, но и в виде отдельного предмета, который напрямую ассоциируется с героем, и, который был прописан авторами фильма, сериала и т.д… Такие атрибуты являются ярким сигналирующим знаком, благодаря которому, мы сможем узнать того или иного персонажа из тысячи. Таким примером можно считать компас Капитана Джека Воробья из “Pirates of the Caribbean” 2003-2017. Этот компас является важной задумкой авторов франшизы. Он хоть и не указывает на север, но

указывает на то, что хочет его/ее носитель/ница больше всего. В этом компасе прослеживается отчасти натура самого Джека. Он сам до конца не знает, чего хочет, но какая-то магическая сила приводит его к тому, чего он жаждет. В первой части - Джек находится в поисках своего корабля - Черной Жемчужны, во второй части - в поисках сердца Дейви Джонса, в третьей - в поисках правильного выбора, в четвертой - источника вечной молодости. И когда мы видим на экране этот компас, мы сразу вспоминаем про Джека, даже, если он не фигурирует в сцене. Также внешними предметными проявлением могут стать оружия персонажей. Если я Вас спрошу о том, какой герой использовал молот, то Вы, наверняка, ответите - Тор. Либо водитель из фильма “Drive” 2011, молоток которого нес в себе смысл справедливости, на худой конец. Затронув тему оружия героев, я не могу не затронуть также и главное орудие Антона Чигура из фильма “No Country for Old Men” 2007. Его главным орудием был пневматический убойный пистолет для скота. Необычный выбор, не правда ли? Безусловно, но кроме того и крайне символичный. Это оружие подчеркивает холодную, бесчеловечную натуру Чигура. Инструмент, который предназначен для убоя животных, он применяет против людей, что делает его особенно жутким и безэмоциональным убийцей, который действует также тихо и быстро, как и его орудие. Если бы, к примеру, какой-нибудь Патрик Бэйтман из фильма “American Psycho” 2000 орудовал пневматическим убойным пистолетом для скота, то он бы выглядел просто несуразно. Это оружие не подходит под него по типажу. Антон Чигур - безэмоциональный убийца, Патрик Бэйтман - импульсивный психопат, и ему больше идет бензопила, с которой мы его, собственно, и увидели в фильме.

Но внешней атрибутикой героя служат не только орудия и инструменты героев, но также и еда или напитки, которые связаны напрямую с определенными героями. У многих персонажей, которые нам всем хорошо известны, также есть и свои предпочтения в еде. Это - небольшая деталь образа героя, но она также является частью составления персонажа. Еда - это неотъемлемая часть образа жизни любого человека, и персонажи из фильмов, сериалов и т. д. не

являются исключением. Не просто так существует пословица - “Мы - то, что мы едим.”. Например, Тони Старк из серии фильмов “Iron Man” 2008-2013 - гений, миллиардер, плейбой и филантроп, как он сам любит про себя говорить. Он вечно занят сборкой высокотехнологичных аппаратов, костюмов и оружия. При его распорядке дня, он просто вынужден потреблять еду очень быстро. А чем еще можно наесться и при этом быстро съесть, кроме как бургером. Поэтому мы неоднократно в фильмах замечаем его, кушающим именно бургеры. Это блюдо очень подходит ему, как персонажу, и при этом неплохо с ним ассоциируется. Нельзя также снова обойти стороной Джеймса Бонда, у которого был свой любимый напиток. Это - Мартини “взболтанный, не перемешанный”. Этот напиток, как и его часы, стал одним из фирменных напитков в кино. Затронув тему алкоголя в кино, также нельзя представить Капитана Джека Воробья без его любимой бутылки рома. Джек - пират, а, как мы знаем из различных источников, есть стереотип о том, что пираты на своих кораблях зачастую перевозили именно ром. Кроме того, настроение Джека зачастую очень приподнятое, даже, казалось бы, в стрессовых и неприятных ситуациях. Туда же можно было бы и приписать его походку, но причиной его походки не является алкогольное опьянение. Дело в том, что Джек большую часть жизни провел в море, а потому даже на суше всегда пытается поймать баланс, ходя по ровной устойчивой поверхности. Также бывают случаи, когда авторы создают фирменную еду той или иной вселенной, как это произошло в серии фильмов “Harry Potter”, где существует сливочное пиво и шоколадные лягушки. Эти деликатесы стали внешним проявлением не только отдельных героев, но и целой вселенной. Поэтому существуют также и тематические парки, в которых продаются данные угощения. К подобным проявлениям киновселенных можно еще отнести синее молоко, которое пили Дарт Вейдер и Люк Скайуокер из “Star Wars: Episode IV - A New Hope” 1977. Вспомнив этот пример, также вспоминается излюбленный прием многих режиссеров с антагонистами, которые пьют молоко. Тот же самый Антон Чигур из “No Country for Old Men” 2007, Ганц Ланда из “Inglourious Basterds” 2009, Алекс Делардж из ”A Clockwork

Orange” 1971, Артур Флек из “Joker” 2019 или Хоумлендер из “The Boys” 2019. Все вышеупомянутые антагонисты пьют молоко в разных сценах, но вы задумывались, почему? Молоко часто используется режиссерами как символ ироничной чистоты, которая контрастирует с жестокостью или безумием персонажа. Но почему именно молоко, а не какой-нибудь сок или квас? Молоко у многих людей связано с детством, безопасностью и материнством. Белый цвет молока символизирует чистоту и невинность, но в руках злодея оно превращается в жуткую пародию на чистоту и невинность. Когда отрицательный персонаж пьет молоко, это значит, что его мораль и невинность - перевернуты. Но узнав эту деталь про еду в фильмах, не нужно стараться придать любой еде в фильмах какой-либо сюжетный или драматургический смысл. Иногда причины еды в фильмах могут быть другими. Например, Брэд Питт больше, чем в половине своих фильмах вечно что-то жует в кадре. Да, иногда это, действительно, имеет какой-то смысл, но чаще всего, авторам просто нравится то, как аппетитно Брэд поглощает еду в кадре. Фанаты даже шутят про него: “Если в кадре кто-то ест - это, скорее всего, Брэд Питт.”. Другим примером может служить актер Сан Кан, которого многие знают по роли Хана Лю в фильме “Fast & Furious: Tokyo Drift” 2006. И, если Вы помните, то Хан тоже зачастую любил полакомиться орешками в кадре. За этим также стоит кое-какая причина. Хан впервые появился в фильме Джастина Лина “Better Luck Tomorrow” 2002 - до того, как Лин стал режиссером “Fast & Furious: Tokyo Drift” 2006. Там герой Хан тоже постоянно ел. Режиссер и актер Сан Кан решили сохранить этот жест, как часть личности персонажа. Сан Кан даже рассказывал в интервью: “Хан раньше курил, но бросил. Теперь он жует, чтобы занять руки и рот - это его способ справляться со стрессом.”. Так что орешки, чипсы и сухофрукты - это замена сигаретам.
Помимо предметов, оружий, еды и напитков, киноиндустрия знает примеры проявления внешнего образа героя в знаках. Таким примером является Бэтмен (любой фильм, сериал, комикс, мультфильм, связанный с данным героем). Покажите этот знаменитый знак летучей мыши любому прохожему, и поинтересуйтесь, знакома ли ему или ей данная символика. С

огромной вероятностью ответ будет положительным. То же самое можно сказать и про символику Супермена, Человека-паука, Капитана Америки и т.д… Именно подобная символика делает вышеуказанных героев узнаваемыми. При этом, если бы этой символики не было, это не значит, что эти фильмы бы не удались. Конечно нет. Просто внешние образы этих героев в противном случае, слились бы с другими супергероями, которые имеют не сильно распространенные символики, либо не имеют их вовсе. Они бы были не такими акцентными, в отличие от того, что мы имеем сейчас. Мы бы воспринимали известных нам героев, как кучку ребят в обтягивающих костюмах. Но при создании символики, также важно учитывать смысл, который заложен в того или иного героя. Это важно по той причине, что зрителю должно быть максимально удобно ассоциировать ту или иную символику с определенным персонажем. Говоря о вышеупомянутых примерах, можно сказать, что летучие мыши - были главном страхом Брюса Уэйна, а Питер Паркер (парень, что скрывается под маской Человека-паука) получил свои способности из-за укуса радиоактивного паука. Это примеры хорошей ассоциации символики и героя. Но достойной символикой обладают не только супергерои, но и суперзлодеи. Самым ярким примером символики суперзлодея является карта Джокера, которую можно найти в любой колоде карт. Эту карту знают даже те, кто не играют в карточные игры, настолько персонаж стал тесно ассоциироваться со своей символикой. Джокер носит символ карты Джокера, потому что эта карта олицетворяет хаос, непредсказуемость и выход за рамки правил - то, чем он и является в мире комиксов и кино. Исходя из этой информации, неудивительно, что эта карта имеет такую тесную связь со злодеем.

Говоря о внешнем проявлении персонажа, просто нельзя не упомянуть внешний вид героя, который также играет крайне немаловажную роль во всем образе. Внешний облик героя - это то, что зритель замечает в первую очередь, и на основе чего делает первичные выводы насчет персонажа. У Вас, наверняка, были такие ситуации, когда Вы забывали имя героя в диалоге с другом о каком-то фильме, и описывали его как-то по типу: “Тот накаченный в маске”

или “Тот длинноволосый брюнет”. Из этого можно сделать тот вывод, что встречают всегда по одежке, и запомнят, скорее всего, по ней же. У некоторых героев настолько акцентные образы, что иногда видя мужчину в черном кожаном плаще, хочется сказать: “Это что Нео из “The Matrix” 2003?”. Или, когда проходит мужчина в шляпе песочного цвета, хочется возразить: “Да это вылетый Индиана Джонс!”. Поэтому нам остается лишь восхищаться работой художников по костюмам, которые в силах создавать образы, которые мы узнаем из тысячи. И эти самые образы в идеале должны хорошо перекликаться с самой природой героя, а также нести в себе свою отдельную историю. Одежда может отражать развитие самого героя, например, как это было в “Joker” 2019. В начале Артур Флек носит блеклую одежду, грязные тона - визуализируют глубокую депрессию и безвыходность. Но когда он становится Джокером - костюм становится ярким, эксцентричным, уверенным, отражая внутреннее освобождение. Подобное развитие одежды героя также можно встретить и в сериале “Breaking Bad” 2008. Уолтер Уайт в начале носит бежевые и зеленые вещи, играя роль незаметного учителя. Но по ходу сюжета его одежда становится все более и более темной, символизируя превращение Уолтера Уайта в Хайзенберга. А его знаменитая черная шляпа - визуальный знак перехода в другую личность. Стоит еще также упомянуть один пример фильма, в котором цвета и одежда имеют огромную роль - фильм “La La Land” 2016. Цвета костюмов Эммы Стоун также отражают ее эмоциональное состояние и развитие. В начале - яркие желтые и зеленые цвета, которые символизируют мечты и энергию. К финалу же - пастельные, приглушенные, означающие принятие реальности и зрелость. И закончить эти примеры я хотел бы образом героя, которого мы уже разбирали - Тони Старк из серии фильмов “Iron Man” 2008-2013. Пример его образа особен не только из-за акцентности и узнаваемости. Этот образ Тони собрал собственноручно, учась на каждой ошибке, которую допускал. Началось все с того, что Старка взяли в плен в Афганистане, после чего он собрал первую броню в пещере, чтобы выбраться. Но броня оказалась слишком тяжелой и неуклюжей. Свой следующий костюм

Тони сделал более легким и добавил систему полета. Но при первом полете костюм покрывается льдом и выходит из строя. Третий прототип костюма получает золотое титановое покрытие и улучшенные двигатели. Но его также трудно надевать. Следующая же версия получила улучшенную сборку и лучшую мобильность. И, учась на ошибках, Тони Старк улучшал каждую следующую версию своего костюма. “Если я однажды был уязвим, я сделаю так, чтобы больше этого не случилось.” - Тони Старк. Из этих примеров можно сделать вывод, что одежда героев порой играет намного более важную роль, чем просто выделение персонажа на фоне общей массы. Но не во всех образах героев стоит искать определенный авторский подтекст. Киноиндустрия знает немало случаев того, когда сами же актеры вносили коррективы в образы героев. Самым известным подобным примером является костюм Капитана Джека Воробья, которого я уже неоднократно упоминал в данной работе. Знали ли Вы, что изначально Джек, как персонаж, не имел подобного акцентного костюма, а тем более, манер, походки и т. д.? Изначально образ Капитана задумывался, как образ обыкновенного пирата. Но когда Джонни Депп взялся за персонажа, он сказал, что пиратов можно сравнить с рок-звездами прошлого. Потому что у них одни и те же ценности, идеалы, а также и образ жизни. Именно по этой причине мы имеем Джека, которого уже знаем и любим: с кучей аксессуаров, тенями под глазами, а также многослойной одеждой. На самом деле, когда Джонни впервые появился на площадке в подобном образе, продюсерам казалось, что он издевается, и хотели чуть ли не исключить его из проекта. Но, когда Джонни смог убедить продюссеров в образе Джека, съемки получили свой конец, а затем и продолжения. По итогу никто не пожалел о смелой идее Джонни Деппа касательно образа Капитана Джека Воробья. К таким же примерам можно приписать и легендарного Джокера, которого сыграл Хит Леджер в фильме “The Dark Knight” 2008. Ранее Джокера всегда представляли как психопата с фактурным гримом. Но Хит Леджер предложил наносить грим собственноручно, чтобы придать образу Джокера неровностей и самодельности. И этот грим стал отражением психического состояния персонажа, отличаясь от

классических версий комиксов. Еще одним хорошим примером может стать образ Трэвиса Бикла из фильма “Taxi Driver” 1976. Роберт Де Ниро (актер, игравший Трэвиса) придумал знаменитую ирокез-прическу для сцены, где герой окончательно сходит с ума. Он также настоял, чтобы костюм был максимально простым и уличным. Авторам понравилась задумка актера, и прическа стала визуальным символом внутреннего взрыва персонажа. Заключить эти примеры я хотел бы персонажем из российского фильма “Брат” 1997. Актер Сергей Бодров, игравший Данилу Богрова, предложил режиссеру наделить главного героя посредственной старой уличной одеждой, и лишить персонажа гламурной “киношной глянцевости”. Он предложил такие коррективы, так как ему самому пришлось пережить кризис 90-х годов, который произошел на территории СНГ после развала СССР. Поэтому Сергей Бодров имел представление о том, как должен выглядеть главный персонаж фильма, про русского бандита 90-х годов.

Исходя из вышеуказанных примеров, можно сделать вывод, что башню персонажа выстраивают, как правило, авторы произведения, то есть: режиссеры, писатели, сценаристы, продюсеры и т. д., в то время, как внешний образ персонажа могут строить и актеры в том числе. По той причине, что именно актеры через себя преподносят героев зрителям, и они понимают своих героев, как нельзя лучше. К тому же, учитывая тот факт, что большую часть времени они работают плечом к плечу с авторами произведения, которые сами “строили башню”, и могут всегда направить актеров в нужное русло, или напротив, дать им творческую свободу в раскрытии персонажа.

Но к инструментам демонстрации образа персонажа можно также причислить и музыкальное сопровождение, связанное напрямую с тем или иным героем. Ни для кого ни секрет, что над крупными проектами - фильмами, сериалами, анимациями работает огромная команда людей, которая не ограничивается режиссерами, продюсерами, сценаристами, актерами, художниками по костюмам и режиссёрами монтажа. Свою лепту во все подобные проекты также вносят и композиторы, которые составляют музыкальные сопровождения к фильмам. И Вы, наверняка, замечали, что,

вспоминая некоторых героев, мы также можем их ассоциировать с их тематической музыкой из фильма или сериала. Если говорить о подавляющем большинстве фильмов и сериалов, то можно сказать, что во всех этих работах есть главная музыкальная тема главного героя. Как правило она имеет название в плейлисте фильма “Character’s theme”. Если таковой нет, то, вероятно, основная музыкальная тема произведения - и есть ассоциативная музыкальная тема героя. Авторы вставляют эти музыкальные темы неоднократно, как правило, когда главный герой фигурирует в сцене. Эти музыкальные темы могут отличаться типом исполнения, но мотив всегда останется одним и тем же. Это делается с той целью, чтобы дополнить аудиальный образ героя и создать ассоциацию, а также, чтобы передавать настроение сцен. Как я ранее уппомянал, мотив остается единым, но тип исполнения может отличаться. Таким образом авторы могут вызвать у зрителя чувство радости, грусти, шока и т.д… Иногда подобные саундтреки, могут переносить нас в другие страны, как это было исполнено в вышеупомянутой серии фильмов “John Wick” 2014-2023. Основным саундтреком Джона Уика является “Chop shop - Tyler Bates & Joel J. Richard”, который мы слышим впервые в первом фильме. Далее этот мотив повторяется в других саундтреках, передавая разное настроение. Например действия второго фильма происходят в Риме, и там мы слышим саундтрек “Wick in Rome - Tyler Bates & Joel J. Richard”, который имеет тот же мотив, но с итальянскими нотками. В четвертом фильме Уик прибывает в страну восходящего солнца, и там мы слышим саундтрек “Wick in Osaka - Tyler Bates & Joel J. Richard”, тот же мотив, но японские нотки. Это был пример культурно-географического музыкального раскрытия персонажа, но также есть и эмоциональный аспект музыкального раскрытия героя. Например то, как это было сделано в фильме “The Batman” 2022. В плейлисте фильма фигурирует главная тема героя “The Batman - Michael Giacchino”, которая имеет героический и триумфальный характер. Но кроме него в плейлисте также есть саундтрек “Sonata in Darkness - Michael Giacchino”. В данном саундтреке мы узнаем тот же мотив, что и в главной теме, но исполнение второго саундтрека отличается

характерным пианино, а также грустной атмосферой. Рассмотрим еще один саундтрек из того же плейлиста “The Bat’s True Calling - Michael Giacchino”. И снова тот же самый мотив, но в этот раз уже акцент на лирику и эпичность. Я специально выбрал простые примеры фильмов, где даже по названию саундтреков ясно, чего ожидать. На самом деле, Вы можете проделать то же самое со многими фильмами и понять некоторую закономерность. Вышеописаным блоком я хотел Вам лишь продемонстрировать то, как композиторы могут музыкально дополнять образ героя, и тем самым, воздействовать на зрителя.

Подводя итог этой главы, я хотел Вам рассказать и доказать на ярких примерах то, что кроме “башни персонажа”, есть также и “забор персонажа”. “Забор персонажа” - это инструменты демонстрации героя для зрителей. Этот самый “забор” может иметь разные составляющие: предметы, атрибуты, оружия, еда, напитки, бренды, одежда, внешность, манеры, невербальное поведение и даже музыка. Но важно отметить то, что, если на “башню” могут влиять только авторы (то есть режиссеры, продюсеры, сценаристы), то на “забор” могут повлиять и сами актеры. Они могут вносить свои коррективы, так как они проходят долгий этап вживания в персонажа, и лучше понимают его/ее природу. И часто бывает так, что инициативы актеров бывают весьма удачными, и по итогу, очень хорошо воспринимаются зрителями. Поэтому иногда авторам стоит давать актерам чуть больше творческой свободы, чтобы по итогу получить более живого персонажа.

Группы башен

В предыдуших главах мы рассмотрели отдельные башни с разных сторон, а это значит, что настало время перейти к группам башен. И, если персонажей разных произведений мы можем визуализировать целостно в “башни”, и наглядно разобрать из чего они состоят, то группа башен - это нечто совсем другое.

Я, конечно, старался придумать некую аналогию для определения “группы башен”, но это - не так просто. Я мог бы сказать, что группа башен - это определенное количество башен, которые стоят в одном ряду или в одной стороне. Или так: группа башен - это башни, кирпичи, которых имеют один цвет. Но мне лично не нравятся подобные странные определения. Поэтому я хочу, чтобы Вы воспринимали группы башен, как общую идею определенного количества башен (то есть персонажей). Прошу меня простить за отстутствие аналогии. Под этой самой идеей я подразумеваю общие ценности, цели, планы, мировоззрения разных персонажей.
Важно отметить тот важный факт, что группы персонажей можно заметить не только в отдельно взятых произведениях, но и отдельно в разных. Я имею в виду то, что, смотря, казалось бы, разные фильмы или сериалы, мы видим там одних и тех же по своей сути героев, но только в разных обличиях и ситуациях.
Самым ярким примером подобных групп башен можно назвать киновселенную Marvel, а именно фильмы “Avengers”, которые стартовали в 2012 году и продолжают сниматься до сих пор (на момент написания книги). Группа героев “Avengers” включает в себя таких персонажей, как: Тони Старк (Железный Человек), Стив Роджерс (Капитан Америка), Тор, Брюс Бэннер (Халк), Наташа Романофф (Черная Вдова), Клин Бартон (Соколиный Глаз) и других. Отличительной чертой этой группы является то, что каждый из них имеет больше возможностей, чем остальные люди. Подавляющее большинство из них имеет суперспособности, а Тони Старк - гений, управляющий супер-костюмом (его отдельный пример мы уже разбирали выше). И, имея такие возможности, они хотят использовать их для сохранения мира. У каждого из героев есть своя личная история, из-за которой он/она пришли к идее стать частью этой группы. Важно отметить то, что это не один типаж героев, но - одна группа. И в противовес этой группы авторы создали другую группы героев, а именно антагонистов - персонажей, которые встают на пути Мстителей. Туда можно отнести таких героев, как: Локи, Ультрон, Танос, Эбони Мо и Орден Черных, Альдрих Киллиан, Барон Земо, Танакан (Канг Завоеватель) и других. У них, как Вы уже могли

понять, идеи и мировоззрение отличаются от Мстителей координально. Все вышеуказанные антогонисты жаждят контроля и порядка, но через разрушение и подчинение. Опять же, они не являются одним типом персонажей, у каждого антагониста Marvel также есть своя личная трагедия, которая привела его/ее к вышеуказанным идеям. Подводя итог данного примера, можно понять, что в серии фильмов “Avengers” мы наблюдаем противостояние двух групп персонажей - героев с антагонистами. Этот незамысловатый сюжет стар, как мир, но он все равно будет актуален всегда. А актуален он будет по той причине, что людям легче всего делить все на плохое и хорошее, а подобные истории закрывают эту потребность в вечном дуализме, отсюда вытекает и причина такой популярности фильмов “Marvel” и других подобных историй.

Подкрепляя подобные примеры фильмов с группами, можно назвать уже упомянаемый выше фильм “Matrix” 1999. В этом фильме также можно разделить персонажей на группы. Основной группой фильма являются главные герои, которые борются за свободу и истину. К ним можно отнести таких героев, как: Морфеус, Нео, Тринити, Дозер, Свитч, Апок, Маус, Танка и Наобе. Зритель сопереживает преимущественно этим героям, так как они борются за благо других людей, а также сюжет раскрывает их историю явно больше, чем историю персонажей других групп. Кроме них существует еще одна группа персонажей - Агенты Матрицы, которые созданы для контроля и подавления людей. К ним можно отнести: Агента Смита, Агента Брауна и Агента Джонса. Они являются главными антагонистами героев, вокруг которых движется сюжет. К третьей группе относятся программы и сущности внутри матрицы (они не являются агентами). Это сознательные программы, которые также существуют в Матрице, и обладают собственной волей. К ним относятся, Оракул - программа, которая предсказывает будущее, Архитектор - создатель Матрицы, Меровинген и Персефона - независимые программы. К оставшейся группе относятся обычные люди, подключенные к Матрице. Они раскрываются в фильме меньше всех. Пример фильма “Matrix” 1999 показывает нам более сложную

структуру группирования персонажей. Данным примером я хотел показать, что группирование героев может быть сложнее, чем: протогонист - антагонист.
Теперь мы плавно переходим к группированию персонажей из разных отдельно взятых фильмов или сериалов. Вы, наверняка, подмечали то, что Вам в разных фильмах или сериалах нравятся в основном персонажи с похожими или идентичными типажами.
Примерами таких типажей могут стать разрушенные гении, которые прокляты своим же умом. Примерами таких героев можно назвать: Шерлока Холмса из одноименного сериала 2010 года, Уолтера Уайта из сериала “Breaking Bad” 2008-2013 и Ягами Лайта из аниме “Death Note” 2006. Их интеллект - дар и проклятье. Они видят больше, чем должны, и это же их ломает.
Другим типажом можно назвать героев, которые идут по пути саморазрушения. Например: Трэвис Бикл из фильма “Taxi Driver” 1976, Нина Сайерс из фильма “Black Swan” 2010 или Артура Флека из “Joker” 2019. Их смысл жизнь - страдание или искупление. Они ищут боль, потому что только через нее чувствуют жизнь.
Следующими на очереди идут персонажи, которые являются ходячим хаосом. Такими можно назвать Джокера из “The Dark Knight” 2012, Тревора Филипса из видеоигры “Grand Theft Auto V” 2013 или Билли Бутчера из сериала “The Boys” 2019. Им нужен не смысл, а энергия - разрушать, чтобы почувствовать себя живыми.
Еще одним типажом героев можно назвать, так называемых, идеалистов-спасителей. К ним относятся: Супермен из всевозможных адаптаций, Капитан Америка из фильмов “Marvel” или Оппенгеймер из адаптации 2023 года. Они твердо верят в то, что могут изменить мир, даже ессли он их ломает. Они действуют из чистых побуждений, но платят личной ценой.
Также хотел бы отметить такой типаж персонажей, которых можно назвать пробужденными философами или искателями смысла. Таковыми можно назвать: Трумана из “The Truman Show” 1998, неоднократно упомянутого Нео из “Matrix” 1999 или Рика Декарда из фильма “Blade Runner 2049” 2017. Эти персонажи осознали иллюзию

мира и ищут истину в происходящем. Их свобода начинается с осознания лжи.
Также нельзя не упомянуть, полюбившийся многим зрителям, образ странника (антигероя) со своим кодексом чести. Они же: Геральт из Ривии из сериала “The Witcher” 2019, Мандалорец из одноименного сериала 2019 года, а также Клин Иствуд во всевозможных вестернах. Они не герои и не злодеи. Живут по личному кодексу, а также не зависят от общества.
Также тоит назвать хаотичных авантюристов, какими являются Хан Соло из киновселенной “Star Wars”, Капитана Джека Вороьбя из “Pirates of the Carribean” или Дэдпула из одноименного фильма 2016 года. Они все живут ради приключений, свободы и собственной выгоды. Их мораль - гибкая, но харизма огромна. Они - циники с добрым сердцем, действуют по настроению, но часто спасают мир случайно.
Хотелось бы также отметить одиноких мстителей, которые живут ради мести. К таким можно отнести Джона Уика из одноименной серии фильмов, Бэтмена в любых его адаптациях или О Дэ Су из фильма “Oldboy” 2006. Они живут ради возмездия, не умеют прощать, одиночки по убеждению. Их цель - восстановить справедливость, даже ценой собственной жизни. Они убеждены, что мир прогнил, а справедливость возможна только своими руками.
Естественно, это - далеко не все типажи героев, которых мы можем встретить в разных произведениях. На деле их гораздо больше, а Вам я продемонстрировал лишь часть из них, чтобы Вы имели некоторое понимание о том, как можно группировать героев. Этими примерами я лишь показываю, почему нам нравятся определенные типажи героев из разных фильмов и какие у каждого типа есть особенности. Но не стоит также упускать из внимания тот факт, что персонаж - очень гибкая сущность, которая также может и менять группы, и многие произведения могут наглядно это продемонстрировать. Вернемся к примеру, который я уже упоминал ранее в этой книге - Энакин Скайуокер из серии фильмов “Star Wars”. Изначально Энакин относился к группе башен джедаев. Он был избранником, который должен был восстановить равновесие силы, и был чуть ли не самым

сильным джедаем в галактике из когда-либо живших. Но, к сожалению, Скайуокер не получал нужного внимания от Совета джедаев, и этим воспользовался Лорд ситхов - Палпатин (позже именуемый Дартом Сидиусом). Палпатин путем манипуляций чувствами Энакина переманил того на темную сторону силу, и полностью изменил Скайукера, как личность. Это был уже не тот Скайуокер, которого мы знали на протяжении первых двух фильмов. Это был уже Дарт Вейдер (новое имя Скайуокеру дал сам же Палпатин). И когда личность персонажа была изменена, сменилась и группа. Дарт Вейдер более ничего не имел общего с джедаями, к ним он испытывал лишь ненависть. И если Энакина Скайуокера можно отнести к группе башен джедаев, то Дарт Вейдер (тот, в кого превратился вскоре Энакин) относится к группе ситхов. Это был довольно наглядный пример, с помощью которого мы легко можем осознать смену группы персонажа. Это легко для восприятия, потому что джедаи - хорошие, ситхи - плохие. Энакин Скайуокер - джедай, Дарт Вейдер - ситх (это, конечно, сильно утрированно. На самом деле, крайне трудно сказать, хорошие ли джедаи и плохие ли ситхи, так как у обеих сторон есть свои мотивы и цели. Просто с точки зрения простого обывателя это все выглядит именно так. Надеюсь, Вы поняли мою мысль).

К такому же роду героев можно отнести и Харви Дента (Двуликого) из фильма “The Dark Knight” 2008. Харви Дент - молодой прокурор Готэма, выделяется своей честностью и амбициозностью. Изначально этот персонаж находится на стороне Бэтмена и комиссара Гордона. Но далее переживает инцидент, в котором его лицо изуродовали кислотой, вследствие чего, его лицо было обезображено. Это событие разрушило его психику: внешнее повреждение стало отражением внутреннего раздвоения личности. После этого момента, Харви Дент становится Двуликим. Его главным атрибутом становится монета, у которой одна сторона чистая, а другая - обожженная. Именно этой монетой Двуликий решает судьбы людей. Но кроме того, эта монета является символом потери контроля над собственной судьбой, отказом от морального выбора, а также символом веры, что справедливость - в руках случая, а не закона. И тут такой же

сценарий, в котором персонаж меняет группу после определенных событий и личных изменений. Харви Ден боролся за справедливость, а Двуликий - пошел против нее.
Ну и закончить этот список примеров я бы хотел персонажем - Ягами Лайта из аниме “Death Note” 2006, которого мы также уже упоминали ранее. Лайт - лучший школьник во всей Японии, который случайно получает тетрадь, которая может убивать людей. Он находит в этой тетради отличную возможность создать идеальный и справедливый мир, убивая только преступников. Но с течением сюжета, Лайт теряет контроль над собой, и в итоге все заканчивается тем, что Ягами Лайт - самый опасный преступник, который сам же пошел против справедливости, убивая не только преступников, но и других людей, которые создавали для него помеху. Но этот пример интереснее, чем Вам может показаться. Важной деталью является то, что Ягами Лайт учавтствовал в группе по поимке себя же, пытаясь запутать детективов. А это значит, что Лайт, фактически, находился в группе башен детективов, которую возлавлял Л. Но при этом действовал же против них, всячески путая группу. Лайт хоть и находился в группе детективов, но своими мыслями он давно уже был изменен; и даже сам не понял того, как из человека, который хотел построить лучший мир, стал самой жестокой его частью.
В этой главе я постарался описать, что такое группы персонажей, а также способы их группирования: в одном произведении, а также в отдельно взятых. Кроме того, мы разобрали, почему одними из самых интересных героев являются именно те, кто меняет группы башен. Теперь самое время плавно перейти к теме стереотипов о группах башен.

Стереотипы групп башен

Ни для кого не секрет, что в фильмах, сериалах, аниме и книгах есть свои стереотипы, а также, так называемые, “клише”. И эти самые стереотипы и клише также относятся к группам разных героев.

Важно отметить тот факт, что многие зрители зачастую путают понятия стереотипов и клише. Для начала добавим в этот вопрос ясности.

Стереотип - это упрощенное, можно даже сказать, шаблонное представление о людях или группах людей. Стереотипы часто основаны на предвзятых или устоявшихся мнениях. В кино стереотипы всегда касаются персонажей или обществ. Например: русский персонаж обязательно пьет водку и говорит с сильным акцентом; блондинка - глупая, но милая; азиат - компьютерный гений. Но важно помнить то, что стереотип - это поверхностное представление, которое может быть оскорбительным, как Вы могли понять из примеров.

Клише - это избитый художественный прием или сюжетный поворот, который стал неинтересным и банальным из-за частого использования. Клише чаще относится к сюжету и визуальным решениям. Например: герой уходит, не оборачиваясь на взрыв; пара целуется под дождем; плохой парень оказывается на самом деле хорошим.

Грубо говоря, клише касаются сюжета и визуал, а стереотипы - героев.

Я дал Вам определение клише для того, чтобы различать понятия. В этой главе мы сделаем больше упора на стереотипы и их роль в фильмах. Типизация же стереотипов крайне обширна. Стереотипы могут быть: гендерными, этническими, социальными, культурными, профессиональными, жанровыми и т. д.

Например к гендерным стереотипам можно отнести образ сильного мужчины, и слабой зависимой женщины. Это было продемонстрировано во многих фильмах, таких как: “Casino Royale” 2006 или “The Devil Wears Prada” 2006.

К этническим стереотипам можно отнести демонстрацию обобщенных черт национальностей и рас. Такими примерами могут послужить азиаты, которые являются мастерами восточных боевых искусств или русские, которые привыкли к жесточайшим условиям жизни. Такие стереотипы можно встретить в таких фильмах, как: “Rocky IV” 1985 или “The Karate Kid” 2010.

К социальным стереотипам можно отнести такие проявления, как: богатые - злые и надменные, а бедные - добрые, но несчастные. В пример можно поставить фильмы “American Psycho” 2000 и “The Pursuit of Happyness” 20006.
Следующим на очереди типом стереотипов идут профессиональные стереотипы. Это - шаблонные образы представителей профессий. По типу: полицейский - герой, врач - холодный, учитель - зануда. Примерами подобных стереотипов можно назвать сериал “House” 2004 и фильм “Police Academy” 1984.
Возрастные стереотипы - это представления о поведении людей разных возрастов. По типу: молодежь - безответствввенная, а пожилые - ворчливые. Примерами подобных стереотипов можно назвать фильмы “17 Again” 2009 и “Project X” 2012.
И жанровые стереотипы - это те стереотипы, от которых многие зрители уже устали. Таковым стереотипом можно назвать сюжет, в котором главный герой всегда со всем справляется, так как является в рамках сюжета почти непобедимым (либо же его спасает сюжетный щит из раза в раз). Примерами таких историй можно назвать фильмы “Rambo” 1982-2019 или “Mission Impossible” 1996-2025.
Разобрав эти примеры, я не хотел сказать, что стереотипы - это плохо. Стереотипы уместны, когда авторы их добавляют в тех случаях, когда хотят помочь зрителю прояснить некоторые моменты. Например образы джедаев и ситхов из “Star Wars” также считаются стереотипными образами, но с важной оговоркой. Автор брал за основу героев реальные образы из прошлого и мифологий. Таким образом, джедаи - воплощение архетипа благородного воина-монаха, который похож на самурая, монаха-дзен, рыцаря ордена или все вместе. В то время, как ситхи - классический образ падшего героя или темного мага. Это архетип злодея, который поддался искушению, аналог Люцифера или Фауста. И цвет световых мечей героев также является визуальным стереотипом. Зеленый и синий цвет мечей символизирует добро, порядок и мудрость. А красный - зло, агрессию и опасность. С помощью этих цветов, автор делает нам подсказку в эмоциональном восприятии. Это значит, что зритель сразу понимает, кому сопереживать.

“Star Wars”, как явление в кино, является очень важной работой, потому что Джордж Лукас (автор саги) сознательно создавал “Star Wars”, как современную мифологию, опираясь на теории Джозефа Кэмпбелла (“The Hero with a Thousand Faces”). Именно по этой причине, добро и зло поданы контрастно и символично. Герои и злодеи понятны интуитивно. Все строится на кинематографических архетипах: герой, наставник, предатель, падший и т.д… Джордж Лукас не создал одну из самых кассовых франшиз, основываясь лишь на стереотипах. Он вдохновился мифологиями, Библией, историей, после чего адаптировал это все для экранизации. Он, если можно так выразиться, дал новую жизнь архетипам, с которыми все уже были знакомы.

Но, когда весь фильм основывается на стереотипах, то зрителю становится не так интересно наблюдать за этим, потому что все становится до скуки предсказуемым. Но тут есть исключения в виде фильмов, цель которых - продемонстрировать или высмеять разного рода стереотипы, например, фильм “Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan” 2006.

Земля, на которой стоит башня

Точно также, как и башня стоит на какой-то земле, также и персонаж существует в какой-либо вселенной. Неважно, будь то киновселенная, вселенная комиксов, сериалов, книг и т.д… Эту главу я хотел бы посвятить именно вселенным, в которых находятся наши любимые герои. Вселенная или мир также важны, как и сам персонаж того или иного произведения. Можно сказать, что персонаж и вселенная, в которой он(а) находится, неразрывно связаны между собой. А связаны они по той причине, что персонаж не может существовать отдельно от вселенной, также, как и вселенная не может быть полностью раскрыта без героев внутри нее.

Для начала стоит прояснить одну простую вещь. Существуют три типа “земли” башни: фикционнная (то есть выдуманная), реальная

(мир, в котором мы с Вами живем), а также историческая (мир, который был до нас). Туда можно отнести различные эпохи нашей истории, начиная от каменного века, заканчивая временами Второй Мировой Войны). Но важно держать в голове то, что эти типы “земель башен” вполне спокойно могут пересекаться между собой. Допустим фикционный тип вселенной весьма хорошо сочетается с историческим типом. Такое слияние нам хорошо показали следующие фильмы: “Pirates of the Carribbean” (2003-2017), “King Arthur” (2004-2017), “Gods of Egypt” (2016). В общем, вселенная не зависит от одного лишь типа вселенных. Это могут быть и просто комбинации вселенных, в которых существуют разные персонажи. Вселенная - это подсказка для зрителя. С помощью нее зритель может понять, чего ожидать от произведения. Самым известным в культуре введением во вселенную являются фильмы “Star Wars”. В начале каждого фильма следует всеми известное “интро” - “A long time ago, in a galaxy far, far away…” (в переводе: “Давным-давно в далекой придалекой галактике”). Каждый фильм франшизы буквально начинается с этой фразы, и дает зрителю понять, что действия разворачиваются в фикционной вселенной. И люди априори не ожидают увидеть в этом фильме, например, президента США. Кроме того, вселенная раскрывается через пейзажи, атрибуты, языки и конечно же самих героев. Возвращаясь к “Star Wars”, можно также заметить и визуальные “подсказки”. Многочисленные кадры космоса, космических кораблей, высокотехнологичное оружие и т.д… С помощью сверхчеловеческой “силы” действующих лиц во франшизе, зрителю крайне трудно сопоставить это с реальным миром. Отсюда напрашивается вывод: данная вселенная - фикция, то есть - придуманая.

Давайте теперь разберем другой тип вселенной на примере знаменитой франшизы “Mission Impossible” 1996-2025. В этих фильмах мы уже наблюдаем реальный и привычный нам современный мир. Действия каждого фильма происходят в реальных местах, и это даже указывается. В фильмах неоднократно упоянаются названия стран, городов и т.д… Мы видим привычные нам предметы и вещи, а не высокотехнологичные бластеры. Герои в фильмах,

конечно, выделяются разного рода умениями, которые могут казаться для многих шокирующими. Но при этом, ничего сверхъестественного в этом всем нет. При развитии определенных навыков, подобного может добиться и обычный человек. Исходя из вышеуказанных факторов, можно сделать вывод, что эта франшиза фильмов относится к реальной вселенной.

И у нас остается еще один тип вселенных - исторический. Для этого разберем фильм “Napoleon” 2023. Произведение начинается со сцен, которые демонстрируют процесс Французской Революции. Мы видим, как в начале происходит публичная казнь Марии Антуанетты. Это реальное историческое событие, произошедшее 16 октября 1793 года. Визуальное восприятие вселенной также подкрепляют такие факторы, как: одежда людей, их неухоженность, антисанитария, кадры старого Парижа, орудия и т.д… Сопоставив все эти факторы, для зрителя, который находится в историческом контексте, нетрудно сделать вывод о том, что вселенная несет исторический характер.

Только что мы с Вами разобрали три основных типа вселенных, которые мы можем наблюдать во многих произведениях. Но это отнюдь не означает то, что только этими тремя типами мы и ограничены. Как я упомянул ранее в этой главе, эти типы вселенных могут вполне интересно комбинироваться между собой. Давайте детальнее погрузимся в их комбинации на яркых и известных примерах.

Сериал “The Boys” 2019-2026 происходит в наши дни в США. В сериале раскрывается весьма привычное для нас мироустройство, где есть знакомые нам мегаполисы, мемы, президенты, крупные корпорации, террористы, извращенцы, а также многие прочие атрибуты нашей современности. Но это все есть в сериале с небольшим условием. В сериале есть люди, у которых есть суперспособности. Их в сериале называют “Sups” (в переводе “суперы”). Важно также отметить тот факт, что “суперы” получили свои способности с помощью специального “препарата V”. А это значит, что они не были избраны богами, не были укушены радиоактивными пауками, не были безумными учеными. Это такие же люди, как и мы, но с особенным допингом. Из этого следует то,

что они и ведут себя, как и обычные люди. И именно этот фактор разделяет две франшизы - “Marvel” и “The Boys”. Кроме того в сериале прослеживаются очень тонкие аналогии с реальными событиями, которые происходили (и в момент написания книги, происходят) в нашем с Вами мире. Поэтому я лично считаю, что “The Boys” - это крайне уникальное произведение, которое совмещает в себе аж три вселенных. Вы, наверняка, зададитесь вопросом - а откуда третья вселенная? Давайте разберем и это. В “The Boys” зритель наблюдает атрибуты рельного с мира (те же самые страны, атрибуты, вещи, мемы и прочие элементы окружающей действительности), поэтому мы можем сказать, что это - реальная вселенная. Помимо этого мы видим у действующих лиц суперспособности, которых ни у кого нет в реальном мире. Отсюда следует, что вселенная вдобавок и фикционная. Но если смотреть сериал с хорошей насмотренностью других фильмов, то можно понять еще и то, что сериал “The Boys” - это сатира на киновселенные “DC”, “Marvel” и т. д. (все эти киновселенные я решил объединить в одну для легкого понимания). В “The Boys” мы имеем прототипы супергероев из других вселенных. Например: Superman - Homelander, Aquaman - Deep, Wonder Woman - Queen Maeve, A-Train - The Flash, Captain America - Soldier Boy и т.д… Оценив и этот пункт, мы так или иначе, поймаем себя на мысли, что “The Boys” - это абсолютная сатира. Сатира на привычные нам комиксы про супергероев, сатира на американское правительство, сатира на весь современный жизненный уклад. Из этого следует, что отчасти именно из-за пересечение стольких вселенных через одну сплошную сатиру, делает “The Boys” во истину уникальным сериалом.

Этими примерами я лишь хотел наглядно продемонстрировать то, какие типы вселенных могут быть использованы за основу разных произведений, а также то, как они могут пересекаться между собой в разрезе одного сюжета. И как другие вселенные сторонних картин могут стать одной из сопутствующих вселен в другом произведении.

Необходимость структуры при построении персонажа

Изучив все эти элементы “башен” персонажей, безусловно, можно очень легко запутаться. Вероятно, это не самая простая формула для структурирования персонажей, но опять же, то, что описано в этой книге - это то, как я лично вижу структуру любых героев. Возможно, у Вас есть свои идеи о том, каким образом персонажи в произведениях могут быть структурированы, но я просто продемонстрировал ту, которую нахожу самой универсальной и легко применимой (опять же лично для себя). Поэтому цель написания этой работы - не доказать, что моя формула - единственная и верная. Цель заключается в том, чтобы поделиться еще одним методом, который некоторые читатели сочтут интересным. В математике также нет единой формулы для решения разных задач. Методы могут отличаться, но они будут правильными до тех пор, пока ответ будет единым. Также и при построении персонажа. Все методы структурирования героев будут успешными с тем условием, если итоговый образ выйдет захватывающим, а также сопереживаемым со стороны зрителя или читателя.

Но я хотел бы обратить Ваше внимание на то, что изменение структы - отнюдь не то же самое, что и ее сокращение. Персонаж, как мы уже разобрали в этой работе, - крайне многослойное явление. И, если мы снесем из структы хотя бы один элемент (любой из выше развернутых элементов), то персонаж просто не будет работать должным образом. Башни, кирпичи, цемент, слои, небо, земля, группы и далее по списку - это всего лишь подход к визуализации структуры героя. И, как раз таки, эти элементы визуализации - вполне легко заменимы при наличии должной фантазии. И в этом нет ничего плохого. Но, если автор не прорабатывает причины героя, его внешний образ, его мысли, убеждения, действия, то вся структура летит к чертям. Такой персонаж будет иметь место быть, но он априори не станет интересным.

Но для авторов важно не погрязнуть в этих правилах слишком сильно. Иначе креативный процесс может быть заторможен. Это я говорю на основе своего личного опыта работы с героями. Структура

должна быть не рамками - а инструментом. Персонаж должен не проходить стандарты - а дышать.

Персонаж на практике

Данная глава несет лично для меня необычайно сокральный смысл, так как по сути, именно идея, которую я опишу сейчас, была изначальным катализатором всей работы. И мне бы очень хотелось верить в то, что я смогу верно донести свою мысль до Вас, и она будет оценена Вами по достоинству.

Мы разобрали с Вами в предыдущих главах множество различных аспектов, которые влияют на построение разных персонажей во многих произведениях. Я также привел многие известные примеры из кино, сериалов, мультфильмов и прочих видов произведений. Но встает резонный вопрос - функционирует ли вся эта структура и в рельной жизни? И мой ответ: да, и более чем.

Возможно мое объяснение поменяет восприятие жанра этой книги с теоретического пособия - на жанр личностного роста. Но давайте, воспринимать эту работу, как и планировалось с самого начала - теоретическим пособием.

Основная проблема заключается в том, что многие люди считают, что их жизнь очень скучная. Они не считают свою историю уникальной. Если бы их спросили о том, как выглядела бы экранизация их жизни, то они, наверняка, ответили бы - “скучно”. И часть из всех этих людей была бы абсолютно права. Порой кажется, что реальными персонажами можно назвать лишь Канье Уэста и Дональда Трампа. Но хорошая новость заключается в том, что персонажем может стать каждый, но не каждый им является на данный момент.

У многих также есть стереотипы о том, что, чтобы было интересно, нужно, чтобы в жизни персонажа было много “экшена”. Но я с этим в корне не согласен. У произведений есть множество различных жанров, и любой человек может выбрать жанр под себя. Человек

может выбрать тот жанр, под который его жизнь ложится лучшего всего. И это необязательно должен быть “экшен”. Не всем дано быть Итаноми Хантами из “Mission Impossible”, не все мы Джорданы Белфорты из “Wolf of Wall Street”. Есть огромное количество персонажей из произведений, в жизни которых нет никакого экшена, но тем не менее, нам интересно за ними наблюдать. Например: Теодор из фильма “Her” 2013 - простой писатель, у которого роман с операционной системой; Ник Нейлор из фильма “Thank You for Smoking” 2005 - маркетолог табачной компании, который продвигает ее интересы; Ларс из фильма “Lars and the Real Girl” 2007 - скромный парень, который встречается с игрушечной девушкой. В их жизни нет никакого “экшена”. Они живут в таком же мире, как и мы все; работают на таких же работах; испытывают те же чувства, что и все мы. Но нам интересно за ними наблюдать. И если мы пойдем далее по элементам башни, то станет очевидно то, что дело тут вовсе не в наличии “экшена”.

Небо над башней - это, чего многим людям в реальной жизни действительно не хватает. Они живут, чтобы жить, не имея никакой конкретной конечной цели, а тем более - конкретного плана. Да, безусловно, мы уже обсуждали то, что есть исключения персонажей, у которых также не было какой-либо сформулированной цели по типу Шрека. Но, дорогие читатели, я сомневаюсь, что среди нас есть Шрек. Кроме того, Шрека сподвигла вселенная его мультфильма на подвиги. Но здесь важно четко осозновать, что мы не живем в мультипликационной вселенной. И никто кроме нас самих, не сподвигнет нас на изменение себя в какую-либо сторону.

В реальной же жизни мы наблюдаем тенденцию, что людям интересно все, но при этом неинтересно в корне ничего. От этого небо наших башен становится мутным. Мы просто не понимаем в какую сторону строить башню, а из-за этого и стоим на одном месте. Это и служит причиной тому, почему многие абитуренты в наши дни выбирают слишком широконаправленные специальности, как: юриспроденция, бизнес администрирование, международные отношения и т.д… Дело в том, что, поступая на подобные факультеты, люди оставляют себе право выбора на будущее, а также

обеспечивают себе потенциальные рабочие места с нормальной оплатой в будущем. Я не берусь судить, хорошо это или плохо. Я просто констатирую факт: у многих молодых людей в наши дни нет четких целей и планов на будущее.

Для персонажа в наших реалиях крайне важно иметь сформулированые цели и планы. Помните - у нас нет сюжетной поддержки, которая сама укажет нам, куда нам двигаться.

Для наглядности возьмем двух парней, которые при всех прочих равных являются идентичными, и живут в идентичных условиях. Адама и Бенджамина. Адам - среднестатистический человек, который живет привычной для общества жизнью. Адам не является персонажем. Бенджамин же - живет также в нашем с Вами мире, в том же обществе. Но Бенджамин является персонажем. На моменте определения свой дальнейшей карьеры, Адам скажет - “Я не знаю точно, чего бы я хотел. Но я бы точно не хотел голодать в будущем. Я знаю всего по-немногу, поэтому хочу поступить на факультет бизнес администрирования. А дальше решу.”. Бенджамин же скажет так - “Я понял, что мне очень нравится ресторанный бизнес. И я бы хотел открыть лучший ресторан в своем городе, и получить “Звезду Мишлена”, поэтому я поступлю на факультет бизнес администрирования. Но параллельно буду работать поваром или официантом в ресторане, чтобы лучше понять, как все работает изнутри.”.

Это риторический вопрос, чью судьбу Вы находите интереснее. Дело просто в том, что у Адама небо - мутное, а у Бенджамина - ясное. Я надеюсь, что на таком примере, Вам стала ясна роль “неба” (постановки цели) в нашей с Вами жизни. Все дальнейшие отдельно взятые элементы мы также будем рассматривать на примере Адама и Бенджамина.

Теперь мы плавно переходим к кирпичам и цементу башни. Как Вы помните, цемент - мысли и убеждения персонажа, а кирпичи - действия, которые персонаж предпринимает, дабы выстраивать свою башню дальше. И тут также немало важно помнить о том, что “цемент” (мысли) идут сначала, а лишь потом следуют действия. Все потому что мысль и идея - первичны.

Если отдельно рассматривать “цемент”, то нетрудно заметить, что в нынешнем мире у большинства людей с этим возникают проблемы. И это даже не наша собственная вина, если можно так выразиться. Конечно, легко сказать - “Думай о важном, о неважном не думай.”. Но изо дня в день наши мозги управляются крупными корпорациями по типу Facebook. Безусловно, проблематично думать лишь о своих целях, планах и идеях, когда социальные сети с их алгоритмами фокусируют наше внимание на коротких бессмысленных видео, которые в большинстве своем, несут исключительно развлекательный характер. И ведущие IT-гиганты тратят миллиарды долларов на то, чтобы люди проводили в их социальных сетях, как можно больше времени. Это и становится причной того, почему, например, студентам намного интереснее посмотреть огромную пачку десятисекундных видео с развлекательным содержанием, вместо того, чтобы больше времени уделить предметам, в которых у них есть пробелы.

В этом отношении, у людей прошлого уровень ясности ума был намного выше, несмотря на меньшее количество и доступность знаний. Раньше не существовали TikTok, Instagram или YouTube. Вместо этого люди больше читали книг и газет. Но важно держать в голове то, что не все эти книги и газеты были напрямую сопряжены с целями отдельно взятых личностей. Но по крайней мере, уровень фокуса во время разного рода действий был кратно выше. От того и “цемент” был более качественным.

Теперь я бы хотел разобрать данный феномен на примере Адама и Бенджамина. Адам уделяет время своей карьере лишь в стенах университета. В период подготовки к экзаменам он также посещает библиотеку для фокусировки на учебе. Тем не менее даже это у него не всегда удается. У него есть аккаунты во всех популярных социальных сетях, где он проводит довольно много времени. Там он, конечно, натыкается иногда на полезные материалы по заработку, саморазвитию и т.д… Но все же, больше времени он уделяет развлекательному контенту, так как считает, что после усердной учебы в университете, он заслуживает отдых в виде “залипания”. Но он так лишь считает. В сущности никакой это не отдых. Он просто

фокусирует свое внимание и мысли на более простых и приятных вещах. Бенджамин же, буквально, одержим своей идеей. Безусловно, у него также есть аккаунты в социальных сетях, где он просматривает некоторые материалы и поддерживает контакты со своими друзьями и знакомыми. Но только вот, алгоритмы быстро считывают то, когда человек в чем-то действительно заинтересован. Потому ему намного чаще попадаются видео с различными рецептами блюд, с рейтингами ресторанов, подборками и т.д… Кроме того Бенджамин старается применять знания из социальных сетей и на практике. Когда он находит интересный рецепт, он пытается повторить его. Тем самым, фокус его внимания остается в диапозоне его планов, и он улучшает те навыки, которые ему, действительно, необходимы. Из этого сравнительного примера следует простой вывод: либо окружающий тебя мир подстраивается под твои мысли и планы, либо тебе приходится подстраиваться под планы окружающего тебя мира. И только лишь, находясь в фокусе своего “цемента”, человек-персонаж может выстраивать “кирпичи” (действия). Собственно эти самые “кирпичи” я и хотел бы проанализировать далее.

Как мы уже успели разобрать ранее в этой работе, мысли - “цемент” порождают действия - “кирпичи”. И, так как у многих из нас всвязи с планами крупных корпораций возникают проблемы с мыслями, это же и отражается на действиях многих из нас. На самом деле невероятно трудно делать что-то после того, как проистал, посмотрел и прочитал тонны случайной информации в сети. Многие ошибочно воспринимают подобный досуг за отдых, но в сущности мозг продолжает работать. Отсюда же следует и то самое истощение после длительного “скроллинга”, после которого, конечно же, ничего не хочется делать. И в этом случае даже материалы по саморазвитию и личной продуктивности не всегда помогают. Наверняка многие из нас уже насмотрелись подобных видео вдовль. В них, как правило, повторяются довольно простые истины из ролика к ролику. И нам кажется, что мы все это уже знаем, так как кучу раз слышали об этом. Но знать и быть в курсе - разные вещи. Мы знаем, но не применяем, а следовательно - не знаем полностью.

Например что мы знаем о пользе здорового сна? То, что необходимо спать от 7 до 8 часов, засыпать и просыпаться в одно и то же время и спать в полной темноте. Зафиксировали. А теперь сколько людей имеют в реальности здоровый сон? Ответ уже не такой уверенный. А сколько из нас пытались наладить режим сна? Да, многие, если не все. И у всех ли это удалось? Наверняка далеко не у всех. Исходя из этого, можно наглядно понять ту самую еле заметную разницу между “быть осведомленным(нной)” и “знать”.

Из этого следуют два тезиса: 1) Вместо того, чтобы загружать мысли ненужной и случайной информацией, лучше дать им просто разгрузиться; 2) Нужная информация должна быть применена, иначе она рискует стать бесполезной.

Эти два тезиса помогут нам лучше понять то, как в реальной жизни сопрягаются “персонажи” со своими действиями. И тут мы снова возвращаемся к Адаму и Бенджамину.

Адам видит в своей жизни не так много обязательных занятий помимо учебы в университете. Он целиком и полностью живет сегодняшним днем, так как не имеет сил, а может даже и желания делать что-то помимо учебы. Для него его же будущая карьера - крайне размытое понятие. Он считает, что одной лишь учебой в университете он обезопасивает себя в будущем. После учебы он тратит немного времени на бытовые задачи, а после идет “отдых”. Как мы уже успели обсудить, этот самый “отдых” - вовсе и не отдых в правильном понимании слова. Слово “отдых” Адам отождествляет с социальными сетями, компьютерными играми или бессмысленными посиделками с друзьями и знакомыми. Мало того, что он не отдыхает вовсе, так еще и не ясно - от чего он отдыхает. Справедливости ради в университете он также не выкладывается на все сто процентов. Повторим, для Адама университет - путь, чтобы обезопасить себя в будущем, но не страсть или интерес. А следовательно - и много сил тратить он на учебу не намерен. Но тем не менее, Адам - всегда уставший и истощенный. Я думаю, что теперь очевидно почему.

Чем же в это время занят Бенджамин? Он же, имея четкую цель, делает все с большим энтузиазмом. На парах в университете он может быть и не самый лучший студент, но по крайней мере, ту

информацию, которую он находит для себя полезной, он жадно запоминает. Помимо этого, не забываем, что Бенджамин также и работает в ресторане. Да, работка, конечно, не из приятных. Бенджамин и сам это знает не по наслышке. Но он понимает, что тем самым, он нарабатывает важный опыт, который немало ему поможет в будущем. Но Бенджамин - не сверхчеловек, а потому ему также необходим досуг. Безусловно, он также иногда может проводить время с друзьями, иногда потреблять контент в социальных сетях. Но занимается он этим кратно меньше, чем Адам. Когда человек действительно устает, у него не остается так много времени на подобный досуг. Хотел бы еще раз повторить эту важную деталь: Бенджамин - не машина. От такого режима жизни у него также происходят порой выгорания, которые стопорят его прогресс. Именно для этого он позволяет себе иногда проводить досуг не так продуктивно, как можно было бы в теории. У Адама же причина - просто чем-то заполнить свое время. И в итоге на примере этих двух молодых людей, мы понимаем разницу между качественными и некачественными кирпичами и цементом.

А теперь мы переходим к теме сопоставления слоев башен на примере Адама и Бенджамина. И справедливости ради, тут картина весьма схожа. У всех людей есть свои слои - так называемые социальные маски. И при взаимодействии с разными людьми, мы надеваем разные социальные маски. С родителями мы себя ведем одним образом, с преподователями - другим, с друзьями - третьим. И это - абсолютно естественно. С родителями у нас, как правило, более доверительные отношения, с коллегами зачастую - профессиональные, с преподователями мы стараемся быть более тактными, а с друзьями позволить себе чуточку больше. И таким образом выходит так, что одна башня может содержать в себе множество других слоев: профессиональный колллега, любящий сын или дочь, прилежный ученик, веселый друг или приятный собутыльник. Это все - наши слои, которые мы применяем от ситуации к ситуации. Но даже в такой вещи, как проявление слоев личности (так называемых социальных масках) можно весьма четко

определить черты настоящего персонажа. Вернемся снова к Адаму и Бенджамину.

Адам - тот самый человек, которого во многих социальных группах можно определить, как асболютно обычного парня. В университете преподователи считывают его, как студента - не сильно умного, но и не сильно глупого. Он старается делать те задания, которые ему необходимо выполнить. Но более того, он никогда не сделает. Он старается ходить на пары, но иногда не приходит по разным причинам. И таких Адамов для преподователей есть целая куча, я бы сказал - больше половины студентов. Для родителей он любящий сын, старается их навещать и быть в контакте с ними. Одногруппники находят Адама неплохим парнем, с которым не против пообщаться в стенах учебного заведения, стоя в компании. Он далеко не ботан, за которым во время экзаменов собирается толпа людей, но и не бунтарь, у которого вечно проблемы с преподователями. Когда его одногруппники или друзья выходят куда-то погулять, они, конечно, позовут и его тоже. Но отсутствие Адама не будет настолько критичным, чтобы все это заметили. Исходя из этого, можно выделить около трех слоев личности Адама. И как Вы уже могли успеть заметить, у них у всех есть общая черта. Адам - является „одним из“, но не „тем самым“. Он делает все, как все. Вне зависимости от того, в какой социальной маске он прибывает.

И тут же мы переходим к Бенджамину. Преподователи знают Бенджамина, как любопытного студента. Он вечно подходит к ним после лекций и пытается получить от них актуальную для него информацию по поводу различных учебных материалов или возможностей где-либо попрактиковаться. Некоторых преподователей университета подобные дополнительные разговоры, конечно же, порой утомляют. Но для Бенджамина получить нужные детали - куда важнее, чем не задерживать преподователя в университете. Для родителей Бенджамин - все такой же сын. Но его родители еще с юных лет поняли любопытство и стержень сына. Они всегда знали, что Бенджамин - не тот человек, которого можно легко переубедить в вещах, которые он преследует и жаждет. И именно эта черта его характера показала его родителям то, что лучше оставить

Бенджамина наедине с его же собственными целями и задачами. Для коллег по работе Бенджамин тот сотрудник, который либо знает все, либо хочет узнать все про работу, где он находится. Сотрудники, которые выше него по должности стараются посвящать его во все рабочие процессы, а также они знают, что ему можно доверить сложную задачу. Сотрудники, которые ниже него по должности зачастую уточняют некоторые рабочие моменты у него. Ну а для друзей Бенджамин - парень из их круга общения, который может поддержать беседу, но появляется не так часто, если того не требует ситуация. Они могли бы его описать как знакомого, который порой появляется на выходных мероприятиях в компании друзей. И тут мы уже видим и чувствуем разницу. Независимо от социальной маски Бенджамина, он всегда старается посвятить себя в то, что ему интересно, свыше того, что требуют от него другие. Уровень вовлеченности Бенджамина, как персонажа, всегда намного выше, чем у других.

На основе элементов, которые мы перечислили и проанализировали, можно сделать вывод о том, что одна из важнейших черт реальных персонажей - одержимость. Они всегда жаждут получить то, что им нужно, намного сильнее, чем остальные люди. Они неравнодушны к миру, а тем более к себе. Они вполне могут поставить свои желания и амбиции выше всего. Это и есть - одержимость. Именно те элементы, которые мы с Вами прошли, а то есть: цемент (мысли), кирпичи (действия), небо над башней (цели и задачи персонажа), а также слои башни (социальные маски) имеют в себе одну важную отличительную черту - одержимость. Именно одержимость сподвигает этих персонажей выйти за рамки среднего уровня.

Основные элементы мы разобрали, а что же тогда с остальными? Земля на которой находится башня - тоже весьма важный элемент, но тем не менее, весьма тривиальный. Как мы помним, земля - это вселенная, в которой находится тот или иной персонаж. И фактически мы все находимся в одной и той же вселенной, с одинаковыми законами. Мы все живем во времена рыночной экономики и капитализма на планете Земля в двадцать первом веке (на момент написания работы). Но если углубляться в детали нашей

общей вселенной, то можно отследить множество других вселенных - менее крупных. На нашей планете есть и страны, где не все крутится вокруг капитализма. Например в КНДР действует модель социалистической плановой экономики, а в Китае - социалистической рыночной экономики. Также не стоит забывать про то, что в одной вселенной и на одной планете могут жить люди в бразильских трущобах, в то время, как есть и королевская семья, которая живет в огромных поместьях. В один и тот же момент какой-нибудь американец заказывает сэндвич с кофе, в то время, как в Ираке другой мужчина борется за свою жизнь. И при этом всем мы живем на одной планете. Из этого следует тот факт, что мы все по сути находимся в одной вселенной, которая также и делится на множество меньших по размеру.

Что касается стереотипов о башнях, то здесь также работают те же самые функции, которые были перечислены ранее в работе. Стереотипы строятся вокруг национальностей, возраста, профессий и далее по списку. В медиа эти самые стереотипы образовались именно благодаря реальной жизни, которую мы с вами проживаем. Но тут важно также и разделять те стереотипы, которые авторы используют в своих произведениях для выстраивания сюжета. Взять к примеру стереотип о том, что добро всегда одолевает зло. В контексте нашей с вами вселенной данное сопоставление является не совсем корректным. Дело в том, что описать что такое - добро, и что такое - зло, не так уж и просто. У всех людей, у всех сторон есть свои причины, по которым они предпринимают те или иные действия. Из этого следует, что разделять вещи на добрые и злые - неуместно.

Но с другой стороны у нас есть и клише, которые мы также уже разбирали ранее. Тут картина выглядит уже иначе. Если стереотипы образовывались по большей части из реальной жизни, то клише появляются чаще из произведений. И многие из этих клише не имеют ничего общего с реальностью. Как я писал ранее, клише необходимы больше для визуальной части произведения.

Вернемся к Бенджамину и Адаму. Если бы мы сказали, что они оба любят выпивать с одногруппниками до отключки, то мы могли бы смело отнести это к клише. Потому что, стало быть, все студенты

любят пить алкоголь в больших количествах. Или, если бы мы сказали, что Бенджамин имеет большой живот из-за того, что работает поваром в ресторане. Это тоже является визуальным клише. Но в реальной жизни люди порой любят разбивать эти клише и стереотипы. Бенджамин хоть и работает поваром, но тем не менее, имеет хорошую физическую форму. Он может постоянно оставаться после лекций, но при этом у него нет всех тех атрибутов, которые мы могли бы приписать типичному ботанику. Он не носит большие очки и не имеет странной походки. Также, как и дровосеки могут не носить красные рубашки в клетку. Накаченные люди не всегда являются глупыми, а напротив - порой имеют докторские степени. Исходя из вышеперечисленного, напрашивается вывод о том, что клише - зачастую не имеют ничего общего с реальностью, так как они рождаются по большей части на экранах и тслужат визуальной и художественной выразительности. В то время, как стереотипы рождаются в нашей жизни и плавно перетикают на большие экраны.
И последним пунктом в списке, но не последним по важности, я бы хотел разобрать тему групп башен и их группирования на практике. Как мы уже знаем, группы башен - это сонаправленные в целях, идеалогии, мировоззрении башни, которые могут иметь схожие планы. И как раз таки в реальной жизни подобный феномен действительно имеет место быть. И тут важно не путать их с приятелями, друзьями, коллегами или другими людьми из Вашего круга общения. Эти понятия не стоит путать по той причине, что не все Ваши друзья или другие знакомые имеют схожие с Вами цели, планы или мировоззрение. Групы башен образуются лишь тогда, когда у определенного количества людей невероятно схожи ценности в жизни. И это - причина, почему, к примеру, в отряде Мстителей каждый герой был готов пожертвовать собой ради другого. Я не думаю, что каждый из нас готов пойти на огромную жертву ради своих друзей или знакомых. И даже, если кто-то и готов пойти на жертву, то, наверняка, не ради большого круга лиц.
Перенесемся к привычным нам Адаму и Бенджамину. Так как мы сейчас говорим о теме групп башен, то будем рассматривать их вместе, потому что общая картина жизни у них во многих аспектах

схожа. Но тем не менее, утверждение о том, что Адам и Бенджамин являются группой башен - ложно. Они хоть и оба являются студентами, хоть они и учатся на одной специальности, хоть они и одного возраста и примерно в одном финансовом положении, но они кардинально различны во взглядах. Адам руководствуется привычными взглядами на жизнь. Он проживает тот путь, который проживает большинство из нас. В то время, как Бенджамин имеет довольно четкий и структурированный план. Кроме того, как мы обсудили ранее, в Бенджамине есть та самая одержимость своей целью, которой не хватает Адаму. Из того следует тот тезис о том, что Адам и Бенджамин - не есть группа башен.

И тут же нам важно отметить тот факт, что группы башен имеют свойство тянуться друг к другу. И порой это происходит неосознанно. Я повторяюсь, я не хотел бы, чтобы данная работа выглядела, как литература про успех, но здесь важно отметить ту мысль, про которую многие из Вас уже, наверняка, слышали: сильные люди притягивают сильное окружение. И в этом высказывании есть своя правда. Давайте вновь вернемся к нашим двум героям. Адам, веротянее всего, притягивает таких же, как он по такой логике. Но основная суть в том, что таких Адамов - подавляющее большинство. Это значит, что Адаму найти свою группу башен куда легче, чем Бенджамину. Но не все так просто. Адам может и найдет количественно большее количество людей. Но далеко не факт, что это будут качественные знакомтсва, которые смогут ему чем-то помочь в достижении его целей. У Бенджамина же группа будет не такая многочисленная, но при этом более качественная. Потому что Бенджамин по себе - более уникальный человек, чем Адам, как бы некорректно это не могло прозвучать. И в то время, пока у Адама будет группа друзей таких же студентов, которая живет от сессии до сессии, у Бенджамина есть шанс найти группу поваров или людей, которые также хотят преуспеть в ресторанном бизнесе. Они могут помогать друг другу в развитии, знакомить друг друга с другими людьми из этой же сферы, создавать здоровую конкуренцию внутри коллектива. Их может быть не так много, как людей из группы Адама, но они будут делать значительно больше усилий, дабы

развивать свою группу башен. Поэтому в группе башен зачастую важно качество, а не количество людей.
С группами башен мы уже разобрались, как в теории, так и на практике. Теперь важно также отметить тему группирования башен. Здесь все немного сложнее. Вы, наверняка, встречали в своей жизни разных людей, у некоторых из которых, были идентичные черты характеров. Вы могли встречать нового для себя человека и думать про себя - „Он мне сильно кого-то напоминает“. Тут уже все сводится к психологии. Все люди и их психологии работают по схожим механизмам, отсюда и происходит то самое ощущение, что некоторые люди могут быть похожи друг на друга своими характерами, стилями поведения и повадками. Людей, как и персонажей можно типизировать по многим аспектам. Экстраверсия и интроверсия, архетипы личности, типами MBTI и т.д… Эти же факторы формируются у нас с нашим развитием всю жизнь. На наши характеры влияют множество факторов: воспитание, детство, какие-либо жизненные опыты, которые мы прожили и т.д… И, осозновая все выше перечисленное - неудивительно, что мы так похожи.
И многие персонажи из различных произведений также группируются на основе черт личностей реальных людей - нас с Вами. Люди взращивают в себе те характеристики, которые мы потом видим и в художественных произведениях. Это происходит по той причине, что во многом авторы черпают вдохновения именно из людей. И многие знаменитые персонажи из больших экранов имеют за собой довольно реальные прототипы или по меньшей мере - людей, которые стали вдохновителями тех героев. И тут происходит довольно занимательный процесс. Когда произведение становится известным, у него появляются и поклонники. И этим поклонникам часто нравятся герои произведения. Они могут перенимать не только их стиль или манеры, но и определенные черты характеров, мировоззрение и их идеалы. И получается так, что характеры героев исходят от реальных людей в художественные произведения, а вскоре эти же характеры переходят и к другим людям. А следовательно группирование башен - тоже весьма реальный факт, который мы повсеместно наблюдаем в реальной жизни.

Подводя итоги этой объемной главы, а в том числе и всей этой работы, я хотел просто Вам наглядно показать и доказать то, что теория башен на самом деле применима и к нам с Вами. Я хотел бы также еще раз подчеркнуть то, что каждый из нас имеет в себе реальный потенциал стать персонажем. Таким же интересным персонажем, как и Тони Старк, Энакин Скайуокер, Брюс Уэйн или Джордан Белфорт. Создавая теорию башен, я хотел не только соотнести персонажей по какой-либо структуре, но также и создать способ как-то скрасить свою собственную жизнь. Некоторые люди слишком радикально разделяют художественные миры и наш мир. Да, они в чем-то правы, у нас нет межгалактических войн, школ волшебников или кучки миньонов, которые работают на злодеев. Но это не повод считать, что наши с Вами жизни намного тусклее, чем вымышленные миры. Романтизируйте свою жизнь, как кино. Романтизируйте себя, как персонажей. Так жить намного интереснее…

Список упомянутых произведений

Ниже перечислены произведения, упомянутые в тексте книги. Повторные упоминания объединены в одну запись.

12 Angry Men (1957) — фильм.
A Clockwork Orange (1971) — фильм.
American Psycho (2000) — фильм.
Better Luck Tomorrow (2002) — фильм.
Breaking Bad (2008–2013) — сериал.
Dexter (2006) — сериал.
Drive (2011) — фильм.
Fast & Furious: Tokyo Drift (2006) — фильм.
Fight Club (1999) — фильм.
Harry Potter — серия фильмов.
Inglourious Basterds (2009) — фильм.
Iron Man (2008–2013) — серия фильмов.
John Wick (2014) — фильм.
Joker (2019) — фильм.
La La Land (2016) — фильм.
Mad Max: Fury Road (2015) — фильм.
No Country for Old Men (2007) — фильм.
Pirates of the Caribbean (2003–2017) — серия фильмов.
Rocky (1976) — фильм.
Scarface (1983) — фильм.
Spider-Man (2002) — фильм.
Split (2016) — фильм.
Star Wars — серия фильмов.
Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith (2005) — фильм.
Star Wars: Episode IV – A New Hope (1977) — фильм.
Suicide Squad (2016) — фильм.
Taxi Driver (1976) — фильм.
The Boys (2019) — сериал.
The Dark Knight (2008) — фильм.
The Green Mile (1999) — фильм.
The Lion King (1994) — анимационный фильм.
The Matrix (2003) — фильм.
The Shining (1980) — фильм.
Titanic (1997) — фильм.
Troy (2004) — фильм.
Брат (1997) — фильм.
Моана — анимационный фильм.
Наруто — аниме.
Форрест Гамп — фильм.
Шрек — анимационный фильм.